

play!

z i n e

DOMAĆA SCENA:

**INTERVJU SA
VUKOM BANOVIĆEM**

REVIEW:

UFL

IGRA MESECA

PLAY! BIRA:

GOTY 2024

HARDWARE:

**LOGITECH YETI
ORB & YETI GX**



BROJ 186 - JANUAR 2025.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin, Lazar Drašković, Marko Petrović, Predrag Ciganović, Dejan Stojilović, Nikola Savić, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

KONTAKT:

PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana ISSN 1820-6484 + Play! (Online) COBISS.SR-ID 145535756



Dok se spremamo za večerašnju proslavu Nove godine i treniramo stomake za buduće praznične gozbe, izdvojili smo vreme kako bismo našim dragim čitaocima priredili poslednji broj našeg voljenog časopisa za 2024. godinu.

Do sada ste verovatno primetili da naslovnu stranu 186. broja Play! magazina krase Infernalist iz Path of Exile 2. Čekaj, kako bre Path of Exile 2, zar ova igra nije u Early Access fazi? Priznajemo da smo ovim izborom prekršili normu, ali smo se na posletku složili da nijedna druga igra nije dostojna titule Igre meseca decembra. Skromno je reći da nas je POE2 totalno raspametio!

A šta je sa Igom godine? Žiri na The Game Awards manifestaciji je zaključio da ovu nagradu najviše zaslužuje Astro Bot. Naši cenjeni autori se nisu složili, već su sastavili svoju ličnu listu sa detaljnim pregledom igara koje su ih najviše oduševile, ali i onih koje su se istakle kao "trule jabuke" u 2024. godini. Sa optimističnim pogledom na budućnost, razgovarali smo sa Vukom Banovićem, osnivačem srpskog studija Lav Games. Dotakli smo se problema sa kojima se svi gejming studiji širom sveta trenutno suočavaju, ali je glavni fokus razgovora bio na njegovoj predstojećoj igri, Somber Echoes, jedinstvenoj metroidvaniji koju jedva čekamo da isprobamo, a potom i predstavimo našim vernim čitaocima. Studio će najaviti datum izlaska veoma uskoro!

Play! ekipa vam iz sveg srca želi srećne božićne i novogodišnje praznike. Držimo fige za još bolju gejmersku 2025!





20 IGRA MESECA: PATH OF EXILE 2



42 REVIEW: SONIC X SHADOW GENERATIONS



16 DOMAĆA SCENA: INTERVIU SA VUKOM BANOVIĆEM

FLASH VESTI	6
DOMAĆA SCENA:	
Play!BIRA: Igra godine 2024.....	10
Intervju sa Vukom Banovićem.....	16
PRVI UTISCI:	
Path of Exile 2.....	20
Clutchtime: Basketball Deckbuilder.....	24
REVIEW:	
Legacy of Kain Soul Reaver 1&2 Remastered.....	26
Fairy Tail 2.....	30
UFL.....	34
Slay The Princess - The Pristine Cut.....	38
Sonic & Shadow Generations.....	42
FANTASIAN Neo Dimension.....	46
Ravenwatch.....	50
BESPLATNI KUTAK:	
Delta Force.....	54
U POKRETU:	
Monument Valley.....	55
HARDWARE:	
MOYE Aurras 3 Vision.....	56
DARK PROJECT: ALU87A MIDNIGHT & NOVUS PRO.....	58
Logitech Yeti Orb & Yeti GX.....	62
ENIGMATIKA: Sonic Edition.....	66

UBISOFT BI MOGAO BANKROTIRATI 2025. GODINE

Prema najnovijim izveštajima stručnjaka, Ubisoft će potencijalno bankrotirati 2025. godine nakon katastrofalne 2024, ispunjene propalim projektima i masovnim otpuštanjima.

Iako je Ubisoft vlasnik nekoliko izuzetno popularnih franšiza, niz loših odluka i diskutabilnih igara ozbiljno su narušili reputaciju kompanije. Ubisoft je izgubio 80% svoje vrednosti u proteklih 5 godina i čak 12% u poslednjih nekoliko meseci. Stručnjaci ističu da Ubisoft mora brzo reagovati kako bi preokrenuo situaciju, navodeći bolju internu organizaciju i pažljiviji odabir projekata kao ključne faktore za opstanak. Da li će Assassin's Creed Shadows biti spas za Ubisoft ili poslednji ekser u njegovom mrtvačkom sanduku?



NAJAVLJEN THE WITCHER 4, IGRAĆEMO KAO CIRI!

Na The Game Awards manifestaciji smo ispratili mnoštvo najava igara, ali jedna se istakla kao posebno uzbudljiva – CD Projekt Red je predstavio The Witcher 4!



Šestominutni trejler se fokusira na Ciri koja će ujedno igrati centralnu ulogu u nastavku. Geralt se ne pojavljuje u klipu, ali to ne znači da ga nećemo videti u igri. Naime, CDPR je već potvrdio da ćemo igrati kao Geralt u odabranim misijama.

U trejleru nije prikazan gejملهj, što je razumljivo za prvu najavu, ali je CDPR istakao da nas čeka "vrhunsko open-world RPG iskustvo". Kompanija nije otkrila datum izlaska za The Witcher 4, niti platforme za koje će biti dostupan.

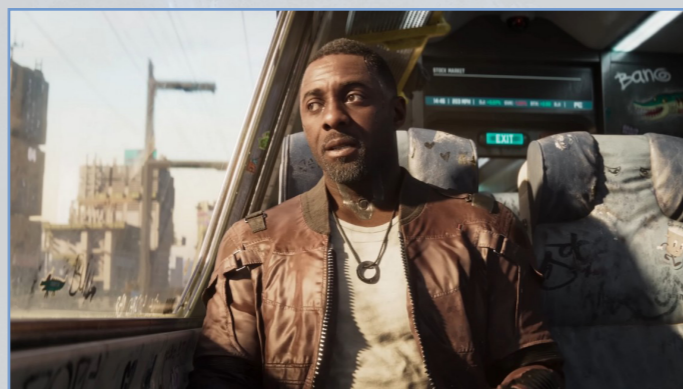
Kako vam se dopada što će Ciri biti u fokusu nastavka?

IDRIS ELBA ŽELI DA GLUMI U CYBERPUNK FILMU SA KIJANU RIVSOM

Idris Elba je izrazio želju da ponovo sarađuje sa Kijanu Rivsom, ali ovog puta u live-action filmu zasnovanom na Cyberpunk svetu. Tokom nedavne konferencije sa novinarima, Elba je rekao da bi takav projekat bio "neverovatan".

Mnogi sumnjaju da bi ovakav projekat očuvao narativnu dubinu koja je srž Cyberpunk univerzuma. Gejmeri često imaju averziju prema filmskim adaptacijama video igara, jer mnoge završavaju kao površan "fan service".

Idris Elba je glumac najpoznatiji po filmovima i serijama kao što su Molly's Game, American Gangster, The Wire i Luther. Njegov glas možemo čuti i u nekoliko igara, uključujući Call of Duty: Modern Warfare 3, FIFA 15 i Cyberpunk 2077: Phantom Liberty.



FROMSOFT NAS VODI NA NOVU AVANTURU SA ELDEN RING NIGHTREIGN

Manje od pola godine nakon spektakularnog Shadow of the Erdtree DLC-a, FromSoftware je najavio sledeće poglavlje u priči Elden Ringa. Tokom The Game Awards manifestacije, u sitne sate smo imali priliku da vidimo trejler za Elden Ring Nightreign.

Na prvi pogled, trejler nam liči na klasičnu avanturu u Međuzemlju, ali Nightreign nije DLC niti nastavak, već nezavisni spin-off sa survival i co-op elementima. Igra zadržava suštinu originala, ali postoji jedna ključna razlika – igrači će morati da sarađuju, da zajedno prežive tri dana i tri noći i da se suoče sa finalnim izazovom – stvorenjima po imenu Nightlords.

Elden Ring Nightreign izlazi 2025. godine, ali nam tačan datum još nije poznat.



SUICIDE SQUAD OSTAVLJEN NA "CEDILU", ČETVRTA SEZONA ĆE BITI POSLEDNJA

Rocksteady je objavio da obustavlja podršku za razočaravajući Suicide Squad nakon izlaska četvrte sezone, koja uvodi osmog i poslednjeg člana tima – Deathstroke-a.



Poslednji apdejt je planiran za januar 2025. godine. Nakon toga, i dalje ćete moći da igrate sve prethodne sezone i dodatni sadržaj sa prijateljima u co-op-u. Igra će takođe biti dostupna u offline modu.

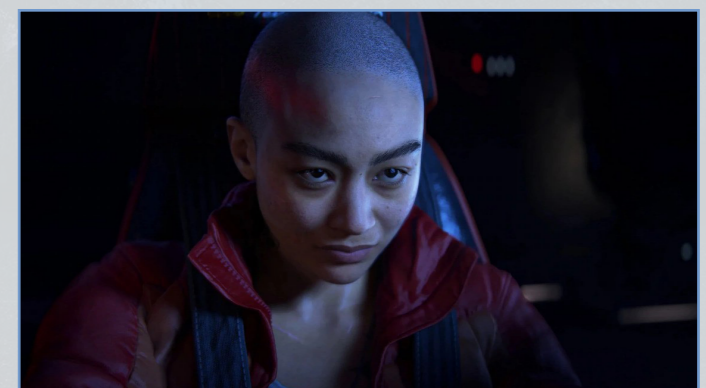
Za razliku od Concorda, Suicide Squad nije potpuno mrtav. Rocksteady je možda ostavio igru "na cedilu", ali će barem biti dostupna za sve koji su je kupili. Ovo je sjajna odluka iz buduće perspektive, pošto sumnjamo da bi se WB-u isplatilo da vrati novac kupcima za igru koja je studio koštala oko 200 miliona dolara (navodno).

NAUGHTY DOG IZNENADIO FANOVE NAJAVOM IGRE INTERGALACTIC: THE HERETIC PROPHET

Naughty Dog, tim koji stoji iza hit serijala Crash Bandicoot, Uncharted i The Last of Us, spremio je jednu od najuzbudljivijih najava na ovogodišnjoj The Game Awards manifestaciji. Čuveni studio nas vodi na svemirsku odiseju sa igrom Intergalactic: The Heretic Prophet!

Naughty Dog je otkrio da je radio na igri od 2020. godine i da ona predstavlja njihov "najluđi i najkreativniji projekat do sada". Trejler nas upoznaje sa glavnom junakinjom Jordan A. Mun, koja biva zarobljena na misterioznoj i smrtonosnoj planeti Sempiriji. Trejler se najviše fokusira na uvod u priču, ali na samom kraju možemo da vidimo i trenutak combata.

Dodatni detalji o igri nam nisu poznati, kao ni okvirni datum izlaska.



XBOX SE ODRIČE TRAJNIH EKSKLUZIVA – REVOLUCIJA ILI GUBITAK IDENTITETA?

Microsoft je najavio da Xbox planira da se odrekne trajnih ekskluziva, što znači da će njihove buduće igre na izlasku biti dostupne za više platformi, uključujući PC, PS5 i Switch (2). Iako ovo deluje kao progresivan korak, mnogi fanovi Xbox-a postavljaju pitanje – da li se ovim potezom gubi identitet brenda? Ekskluzive su oduvek bile ključni faktor u odabiru konzole, a Xbox bez njih rizikuje da postane samo još jedna opcija u moru dostupnih platformi. Dok se rivali poput Sonija i dalje oslanjaju na ekskluzive, Xbox se odlučio za potez koji će ga ili odvesti do vrha, ili ostaviti u senci konkurencije. Kako će ova odluka uticati na gejming zajednicu? Odgovor možda leži u Xbox Game Pass-u.



THE LAST OF US PART 2 REMASTERED I FF7 REBIRTH SLEDEĆE GODINE STIŽU NA PC

Sredinom decembra stiglo je nekoliko najava koje će posebno zanimati PC gejmere. Naime, dve PlayStation ekskluzive koje su obeležile 2024. godinu uskoro dobijaju PC port!

Uz iznenađujuću najavu nove igre i IP-a, Naughty Dog je spremio pravu poslasticu za sve one koji do sada nisu imali priliku da iskuse nastavak originalne Eline priče. The Last of Us Part II Remastered za PC izlazi 3. aprila (Steam i Epic Games) i donosi unapređenu kampanju, nove modove, bolju grafiku i još mnogo toga.

Za nešto manje od mesec dana (23. januar) stiže i PC port za Final Fantasy 7 Rebirth, drugi deo remake trilogije originala iz 1997. godine. Nadamo se da će biti malo bolje optimizovan od prethodnog porta!



SWITCH 2 BI MOGAO BITI NAJAVLJEN U JANUARU

Nintendo u januaru 2025. godine navodno planira da predstavi naslednika svoje popularne konzole, koji bi trebalo da se pojavi u prodaji već u martu iste godine.

Iako Nintendo još nije zvanično potvrdio ove informacije, predsednik kompanije je izjavio da će naslednik Switch konzole biti najavljen najkasnije do 31. marta 2025.

Očekuje se da će nova konzola zadržati hibridni dizajn sličan originalnom Switchu. Pored toga, navodi se da će posedovati veći, 8-inčni ekran, podršku za ray tracing i DLSS tehnologiju. Iako ove informacije treba uzeti sa rezervom, mnogi veruju da će Nintendo uskoro objaviti nove detalje o konzoli, posebno jer se originalni Switch približava kraju svog životnog ciklusa.



IT TAKES TWO STUDIO PREDSTAVIO SVOJU SLEDEĆU IGRU – SPLIT FICTION

Studio Hazelight, poznat po hitovima It Takes Two i A Way Out, zvanično je predstavio svoju novu co-op avanturu Split Fiction. Igra prati dve spisateljice koje bivaju zarobljene u simulaciju svojih knjiga, koja je podeljena na dva različita sveta – jedan je inspirisan naučnom, a drugi epskom fantastikom, i svaki nudi unikatne gejملهj mehanike.

Split Fiction zadržava prepoznatljiv stil studija Hazelight, fokusirajući se na co-op i inovativne mehanike. Split Fiction podržava Friend's Pass koji omogućava igračima da pozovu prijatelje u igru bez potrebe za dodatnom kupovinom – potrebna vam je samo jedna kopija.

Igra će biti dostupna od 6. marta 2025. godine za PS5, Xbox Series X/S i PC.



OBLIVION REMASTER NAVODNO IZLAZI 2025. GODINE

Prema najnovijim glasinama, The Elder Scrolls IV: Oblivion Remaster je u fazi aktivnog razvoja i mogao bi se pojaviti već 2025. godine.



U izveštaju se navodi da će remaster koristiti kombinaciju originalnog i novog endžina kako bi spojio nostalgичnu atmosferu sa modernom grafikom. Dodatni detalji o poboljšanjima i novom sadržaju nisu potvrđeni.

Fanovi su, očekivano, skeptični. Neki jedva čekaju da se ponovo upuste u avanture u Cyrodiilu, dok su drugi zabrinuti da ćemo dobiti još jedan zbrzan remaster bez značajnih unapređenja. Ako su ove glasine istinite, Oblivion Remaster će biti obavezan naslov za sve ljubitelje RPG igara – pod uslovom da Bethesda isporuči kvalitet koji fanovi zaslužuju.

KONAČNO! SLAY THE SPIRE 2 SLEDEĆE GODINE ULAZI U EA FAZU

Igra koja je roguelike deckbuilder žanr vinula u nebesa konačno dobija nastavak. Prvi put najavljen u aprilu sklopu Triple-I showcase prezentacije, Mega Crit je potvrdio da Slay the Spire 2 ulazi u Early Access fazu početkom 2025. godine. Već sada ga možete dodati na vašu Steam wish listu.

U trejleru možemo da vidimo gejملهj koji prati formulu originala, ali smo sigurni da nam je Mega Crit spremio gomilu novina. Studio nije otkrio nikakve dodatne detalje, ali svakako možemo očekivati nove karte, neprijatelje i modove igre.

Nastavak je takođe zadržao prepoznatljiv vizuelni stil originala, ali za razliku od prethodnika, Slay the Spire 2 je razvijen u Godot endžinu zbog kontroverze sa Unity-em.



PLAY!BIRA: IGRA GODINE 2024**IGOR TOTIĆ****IGRA GODINE - LAST EPOCH**

Veliki sam fan ARPG-ova i ne postoji igra u ovom žanru koju nisam barem probao. Last Epoch je ove godine izašao iz Early Access faze i fanovima je doneo baš sve što smo hteli. Last Epoch se nalazi negde između Path of Exile i Diablo 4 po kompleksnosti i izvođenju, ali drži otvorena vrata i za potpune početnike. Igra nije previše komplikovana i nije zastrašujuća kao Path of Exile, ali nije ni preterano jednostavna jer vas motiviše da se bavite dubokim kraftingom i build teorijama, kao i vrlo detaljnim ali ujedno pristupačnim loot filterom. Klase u igri su na prvi pogled dosta proste, ali svaka ima dodatna tri mastery-a koji dublje definišu i klasu i build. Jedina zamerka koju imam je da sezone predugo traju, ali ovo je razumljivo s obzirom na mali tim. Sve u svemu, loota ima za sve i bez obzira na sve dobre igre koje su izašle ove godine, najviše vremena sam proveo baš u Poslednjoj Epohi.

**RAZOČARANJE GODINE - DIABLO IV: VESSEL OF HATRED**

Diablo IV je imao dosta problema sa svojim identitetom otkad je izašao. Na sreću, Blizzard je slušao fanove i polako se pretvarao u kompletnu igru a ne samo preskupi Early Access. To smo očekivali i od ekspanzije jer smo dobili novu klasu, priču ali i novi endgame koji je igri bio preko potreban. Na kraju, priča je bila katastrofalno loša, nova klasa više nego pokvarena i neizbalansirana, a endgame i dalje dosadan i nebitan. Najveća glupost koju su uradili je to što su ubacili novi endgame mod pod imenom Dark Citadel. Dizajniran je kao raid za četiri igrača koji na papiru zvuči sjajno, ali u praksi izgleda ovako: Najnabudženiji lik projuri kroz raid, pobije sve, dere se na ostatak ekipe kako su spori ili ne znaju šta treba da rade i onda ubije bossa toliko brzo da ostali ne vide ni kako izgleda. Nisam jedan od onih koji viču "D4 bad" jer je igra iz sezone u sezonu sve bolja, ali je odnos cene, kvaliteta i onoga što smo dobili u ekspanziji zaista katastrofalan.

**NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2025. GODINE - PATH OF EXILE 2**

Iako je tek u Early Access fazi, ovo je za mene igra meseca. Path of Exile 2 Early Access me je iznenadio u svakom pogledu i potpuno promenio i prevrnuo žanr naglavačke. Igra je toliko ispolirana da apsolutno jedva čekam da izađe iz EA tokom 2025. Leveling iskustvo je zanimljivije od bilo koje druge ARPG igre, toliko da se nisam ni trudio da grindam endgame. Čuvam se za full release. Iako je igra dosta izazovnija, pogotovo što su boss borbe dizajnirane kao u Souls igrama, dovoljno je objašnjena da privuče i casual igrača. Igra ima problema sa dizajnom kao što su prevelike mape ili trivijalni brutal mod, ali sve ovo će se ispolirati do izlaska igre. Novi i stari Path of Exile fanovi će se lepo omrsiti sledeće godine.

**NIKOLA AKSENTIJEVIĆ****IGRA GODINE - METAPHOR: REFANTAZIO**

Uprkos veoma jakoj konkurenciji kao što su BM: Wukong i Stalker 2, Atlus je ove godine po meni dosegao vrhunac JRPG formule koju su nekako uspeali da usavrše naspram maestralne Persone 5. Pored vrhunskog narativa, verovatno najboljeg još od P3, Metaphor prezentuje predivan i veoma originalan i bizaran fantazijski svet. Muzička podloga je standardno osveženje za stereotip simfonijske muzike koja baulja po japanskim RPG-ovima. Uz to, tu je veliki broj kvalitetnih unapređenja formule u vidu boljeg igračkog iskustva kroz brže borbe i manji grajd, fokusirajući se na vrlo interesantnu obrnutu analogiju fantazije i našeg, stvarnog sveta. Ova igra, pogotovu kao nekome kome JRPG nije omiljeni tip igara, predstavlja upravo ono kako ovaj žanr treba da izgleda u modernoj industriji, sa pregršt ljubavi, odlične muzike i vrhunskih likova.

**RAZOČARANJE GODINE - TEST DRIVE UNLIMITED: SOLAR CROWN**

Iako TDU nije ni izbliza najgora igra ove godine (khm, khm, Dustborn i par drugih kandidata), za mene je definitivno bio najveće razočaranje. Primarno zato što je ovo toliko dugotrajna franšiza, koja je nakon ove Naconove egzibicije završila svoj životni vek koji je trajao sada već tri decenije. Nažalost, sve što se očekivalo od ove, nešto drugačije vožnje, loše je realizovano ili nepostojeće. Bilo da je u pitanju izbor automobila, grafika ili neke od aktivnosti koje bi trebale da vas ubace u taj luksuzniji socijalni život na hongkonškom ostrvu, ovde je ostala samo ljuštura od onoga što je TDU 2 započeo. Solar Crown je na izlasku bio toliko nefunkcionalna da serveri nisu dozvoljavali igračima da uđu u igru prvih nedelju dana, samo da bi bili nepovratno razočarani manjkom sadržaja, opštom količinom grajnda i izgledom koji datira iz sredine 2010-ih. Neoprostivo.

**NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2025. GODINE - GRAND THEFT AUTO VI**

Problem sa sledećom godinom je što je ponovo napakovana apsolutnim blokbasterima od naslova, gde već od februara imamo par igara koje potencijalno mogu biti GOTY kandidati, ako ispune očekivanja naravno. Međutim, problem je upravo to što krajem sledeće godine dolazi igra koja je najiščekivanija već dobrih osam godina, pa će svi ti odlični naslovi biti zasenjeni gigantom kao što je GTA VI. Ako je verovati Rockstaru (a to je otprilike uvek, ako ne računate onlajn komponente igara) i sudeći po onome što je RDR 2 i dan danas nakon šest godina, očekivanja su možda i prevelika, ali ako neko može da ih ispuni, to je onda ovaj naslov. Da nema GTA VI, lako bih se lomio između pet, šest najavljenih naslova, ali Rockstar je rešio da nam svima ove godine olakša posao.



MILOŠ HETLEROVIĆ

IGRA GODINE - WARHAMMER 40.000: SPACE MARINE 2

Uz vrlo solidnu konkurenciju za najbolju igru godine meni lično je najveći utisak ostavio Warhammer 40.000: Space Marine 2. Zasluge delom nažalost idu i tome da su se u poslednjih nekoliko godina pod Warhammer 40K (a i običnom Warhammer) licencom pojavljivale sve moguće vrste loših i polu-gotovih naslova, gde je frustracija time kako neko od tako bogatog sveta ne može da napravi makar iole pristojnu igru bila sve veća. Moram priznati da sam baš zbog toga bio skeptičan i prema Space Marine 2, ali je igra potpuno pogodila sve što treba da pogodi i još više. Interesantna priča, napeta akcija, mogućnost co-op igranja, odlični audio i vizuelni doživljaj, sve što sam ikada očekivao od Warhammer 40K igre mi se obistinilo i kao obožavalac franšize prosto moram da budem pristrasan i da zaključim da je Space Marine 2 nešto najbolje što sam igrao ove godine.



RAZOČARANJE GODINE - SKULL AND BONES

Kao što smo 2024. godinu završili sa puno dobrih naslova nekako je utisak da smo imali još više flopova pa je teško odabrati koji me je najviše pogodio. Ipak, s obzirom da sam bio veliki ljubitelj originalnog Pirates! Gold, kao i Assassin's Creed Black Flag, nekako sam se nadao da će Ubisoft ipak uspjeti da izbací ako ne sjajnu, onda makar solidnu igru sa gusarima. Međutim, već nakon bete za Skull and Bones, bilo je jasno kuda plove taj brod, a postalo je baš bolno kada je sama igra zvanično izašla. Ubisoft je uspeo da uništi ono što je bilo dobro u njihovoj sopstvenoj igri iz 2013. godine a da sve stvari koje su dodali budu dosadne i glupe. Zaista je interesantno kako je projekat koji se rodio iz želje fanova za igrom sličnom piratskom delu u Black Flag na kraju završio tako da je za takvo iskustvo ipak bolje igrati deceniju staru igru istog izdavača.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2025. GODINE - GRAND THEFT AUTO VI

Lično nisam preterani ljubitelj franšize, ali staviti bilo šta osim Grand Theft Auto VI u ovu kategoriju, bilo bi prosto čudno. Igrači su bili oduševljeni kada se pre oko godinu dana pojavio prvi zvanični trejler za igru jer je prikazao tačno ono što smo želeli a da to možda i nismo znali. Interesantno je kako u kulturi u kojoj sve mora da bude uvijeno i podređeno nekim nametnutim normama, Rockstar najopuštenije izbacuje trejler koji je po mnogim karakteristikama van tih normi, pri čemu ima čak i ženskog protagonistu, ali ne veštački nametnutog već upravo onakvog kakvog bismo i očekivali u ovoj igri, što bi neki komentatori rekli – badass. U tom duhu su očekivanja i za finalni proizvod van svih granica i nadamo se da neće biti nekih značajnih pomeranja, odnosno da će igra zaista izaći 2025. godine. Međutim, ako čak i malo probiju taj rok a opet dobijemo izuzetno iskustvo kakvo je Rockstar obećao, neću imati ništa protiv.



MILAN ŽIVKOVIĆ

IGRA GODINE - FINAL FANTASY VII REBIRTH

Iako sam imao visoka očekivanja za koja sam mislio da će biti teško dostignuta, Final Fantasy VII Rebirth je nekako uspeo i da ih nadmaši. Uvertira koja me je zabrinjavala nastavila se u pustolovinu ispunjenu sadržajem, emotivnim nabojem i mnoštvom fenomenalnih interakcija, kako rečima sa prijateljima, tako oružjem sa neprijateljskim rodom. Očekivanja sada možda jesu još više za poslednji deo povampirene trilogije, ali ne pamtim kada sam bio više ubeđen da sve ono što mogu da očekujem, nema šansi da me izneveri. Final Fantasy VII Rebirth je igra u kojoj sam najviše uživao ove godine. Možda nije za svakoga, možda čak nije ni najbolja, ali je za mene bez sumnje igra koja je obeležila 2024. godinu iako je izašla na njenom početku, a istovremeno i preporuka koju bezrezervno mogu da uputim svim ljubiteljima žanra, ali i mnogo šire.



RAZOČARANJE GODINE - ALONE IN THE DARK

Razočaranje godine ne znači i užasno lošu igru. A Alone in the Dark svakako nije loš naslov. No renome kakav franšiza nosi, kao začetnik žanra a istovremeno i serijal koji sadrži neke od mojih omiljenih video igara uopšteno, definitivno je težak teret za nositi. Ovogodišnje izdanje nakon duže pauze, u vidu rimejka prvih naslova serijala, bilo je jedno solidno iskustvo ali istovremeno i igra koja je previše igrala na sigurno. Osim osvežene grafike i generalno moderne prezentacije, Alone in the Dark 2024 nije ponudio ništa novo, kako novim tako ni starim zaljubljenicima u žanr. Bez obzira na navedeno, i dalje je u pitanju dobar naslov koji bi nesumnjivo trebalo da isprobate ako i najmanje volite horor i misteriozna iskustva. Ali za mene ostaje najveće razočaranje godine, kako sam dobio samo dobru igru, a očekivao nešto zaista nesvakidašnje i posebno.



NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2025. GODINE - DEATH STRANDING 2: ON THE BEACH

Kako mnogi igrači prognoziraju, 2025. godina će možda biti najbolja igračka godina trenutne decenije. Odlični naslovi su jedna stvar, ali izgleda da nas čeka popriličan broj kvalitetnih igara, bez obzira na priče poslednjih godina da je industrija u škripcu. Ja lično verujem da će dobra ideja uvek pronaći svoj put do realizacije i da gejming nikada ne umire! S tim na umu, Death Stranding sam prešao tri puta. Za jednu igru koju mnogi porede sa simulacijom hodanja, mislim da to govori dovoljno o tome koliko je ja cenim. Nisam ljubitelj apsolutno celokupnog Kodžiminog opusa, ali mislim da je uz DS stvorio nešto posebno, a nastavak koji nas očekuje sledeće godine, imaće priliku da bude apsolutni spektakl u svakom pogledu. Ukoliko do sada niste odigrali prvi, savetujem da krenete odmah kako biste uhvatili voz za drugi deo. Ja sam to već skoro odradio, a sada mi samo preostaje da dočekam meni lično najiščekivaniju igru za 2025. godinu – Death Stranding 2: On the Beach! A vi ostale igre, ništa ne brinite, neću vas zaboraviti! Tu je još dosta naslova koje ne mogu da dočekam, a za koje ćete to i skapirati, čitajući moje



STEFAN MITOV RADOJIČIĆ

IGRA GODINE - METAPHOR: REFANTAZIO

ATLUS već dobro zna šta radi i svoj zanat iz godine u godinu poboljšava. U tom smislu, iskreno sam bio prijatno iznenađen kada su odlučili da naprave potpuno nov IP. Na kraju smo dobili Metaphor: ReFantazio, savršen prikaz njihovog iskustva i vrhunac njihovog opusa. Pored toga, sama priča, inače meni najbitnija stavka, predstavlja apsolutno ludilo dobrih klasičnih tropa kao i potpuno novih zanimljivih tematika. Muzika izuva koliko je epski dobra. A borbe uvek mogu biti iznenađujuće izazovne. Čak i sam gejملهj, koji je većinski preuzet iz Persona igara, dodatno je unapređen i sređen, tako da je pristupačan kako starim tako i novim igračima. Iako nisam znao šta da očekujem od novog IP-a, mogu da kažem da sam bio prijatno iznenađen i veoma srećan. Ako ste iole fan ATLUS igara, Metaphor: ReFantazio obavezno morate isprobati.



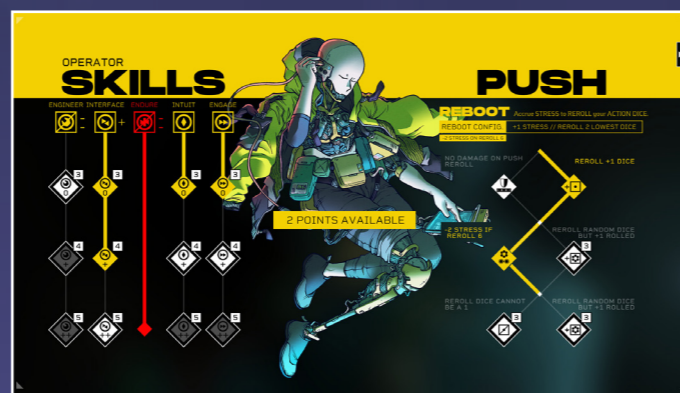
RAZOČARANJE GODINE - HELLDIVERS 2



Helldivers 2 me nije razočarao zato što je igra loša. I dalje je igram, ponekad. I dalje mi je zabavna, ponekad. Helldivers 2 me je razočarao zato što je igra mogla da bude mnogo bolja. Od užasne odluke Sonija, preko potpunog ignorisanja igrača i konstantnog nerfovanja svih zabavnih oružja, pa sve do skorašnjeg pokušaja da se opet provuku ne mikro, nego makro transakcije sa novim skinovima koji kolektivno koštaju kao pola ove PLAĆENE igre. Helldivers 2 je bio apsolutni fenomen i mogao je da bude jedan od najboljih naslova ove godine, a možda i naredne. Ali nečija pohlepa je ipak učinila svoje. Razvojni studio polako okreće brod u ispravnom smeru i donosi poboljšanja za igrače, ali neko i dalje buši rupe u "palubi".

NAJIŠČEKIVANIJA IGRA 2025. GODINE - CITIZEN SLEEPER 2

Prvi Citizen Sleeper je bio moj izbor za GOTY 2022. Tako da sam, blago rečeno, vrištao od sreće kad sam čuo da Jump Over The Age radi na nastavku. U drugom delu su napravili čak i ceo TTRPG sistem, ali to je totalno druga priča. Ove godine sam pre svega imao priliku da konačno probam demo koji prati dešavanja pri samom početku igre. I taman kad sam se baš lepo zagrejao, demo se naprasno završio. Nimalo neću da krijem da jedva čekam da izađe kompletna verzija igre i da opet uskočim u ovaj svet i kožu novog Sleeper-a kako bih opet bacao kocke, rešavao životne probleme raznih interesantnih likova i naravno na kraju svega verovatno proplakao koji god kraj da dobijem. Ako ste ljubitelj dubokih priča, bitnih izbora i veoma bolnih posledica, Citizen Sleeper 2 morate da stavite na vašu listu najiščekivanijih igara za 2025. godinu.



NEW GAME
CONTINUE



TRAŽIMO GAMING NOVINARA!

AKO STE LJUBITELJ VIDEO IGARA, A PISANJE VAM JE JAČA STRANA, OVO JE ODLIČNA PRILIKA ZA VAS!

ŠTA TRAŽIMO?

- ▶ ODLIČNE VEŠTINE PISANJA I POZNAVANJE PRAVOPISA
- ▶ STRAST PREMA IGRAMA I POZNAVANJE GAMING INDUSTRIJE
- ▶ KREATIVNOST, ISTRAŽIVAČKI DUH I ODGOVORNOST PREMA ROKOVIMA

ŠTA NUDIMO?

- ▶ PRILIKU DA VAŠ RAD DOĐE DO HILJADA ČITALAČA
- ▶ MOGUĆNOST UČENJA I PROFESIONALNOG USAVRŠAVANJA
- ▶ HONORARAN ILI STALNI ANGAŽMAN, U ZAVISNOSTI OD DOGOVORA

AKO MISLITE DA STE PRAVA OSOBA ZA NAŠ TIM, POŠALJITE CV, RECENZIJU IGRE PO IZBORU, VEST I ČLANAK NA TEMU VIDEO IGARA NA EDITOR@PLAY-ZINE.COM.

play!
zine

Autor: Nikola Savić

play!
z i n eINTERVJU SA:
VUKOM BANOVIĆEM

ODJEK SVETLE BUDUĆNOSTI: VUK BANOVIĆ O RAZVOJU IGRE SOMBER ECHOES

Play! je ovog meseca imao priliku da razgovara sa Vukom Banovićem, osnivačem i direktorom beogradskog Lav Games studija i iskusnim veteranom globalne gejming industrije. U ovom intervjuu otkrivamo kako je nastao njihov prvi originalni naslov, Somber Echoes, šta ga izdvaja od drugih metroidvania igara i kako su protekli ključni momenti razvoja. Pored toga, razgovarali smo o izazovima sa kojima se globalna gejming industrija suočava i kako je Lav Games uspeo da ih prevaziđe.

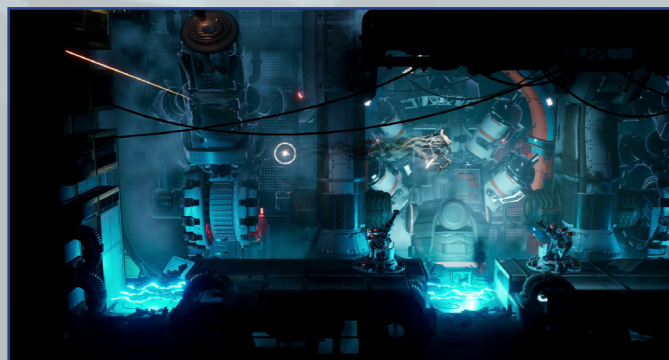
Dobrodošao Vuče! Predstavi se našim čitaocima i reci nam čime se baviš.

Vuk: Zovem se Vuk Banović i direktor sam Lav Games studija. Sa preko 16 godina u industriji video igara, radio sam na veoma raznovrsnim projektima i žanrovima. Ovde bih izdvojio Indiana Jones and the Great Circle koji je izašao 9. decembra, kao i igre kao što su Insurgency: Sandstorm, Alone in the Dark i Metro Exodus. Lav Games čini 18 članova. Veći deo tima je u Beogradu ali smo distribuirani po celom svetu, od Južne Afrike

do Amerike. Specijalizovani smo za environment art ali se bavimo skoro svim aspektima vizuelnog razvoja jedne igre. Radimo praktično sve osim animacije i character arta.

Kako je počela tvoja odiseja u game dev industriji?

Vuk: Dugo sam tragao za svojom profesijom, ali sam oduvek znao da želim da radim nešto vezano za video igre. Prvi korak u game dev industriji sam napravio 2004. godine u Chiron školi za 3D animaciju, gde sam imao priliku da upoznam mnoge talentovane ljude. Chiron je bio više orijentisan ka VFX-u za filmsku industriju, ali sam stečeno znanje i veštine takođe mogao da primenim u gejmingu. Nakon toga sam se zaposlio u beogradskom studiju Spring Onion, takođe specijalizovanom za VFX, gde sam stekao dodatne osnove koje su mi pomogle da napredujem.



Tokom ranih 2010-ih sam radio na svojoj prvoj FPS igri u američkoj kompaniji Plastic Piranha. Posle toga sam praktično skakao sa projekta na projekat - od shootera do raznih VR naslova - dok nisam pronašao stabilnost u studiju New World Interactive, poznatom po igrama kao što su Insurgency, Insurgency: Sandstorm i Day of Infamy. Tamo sam proveo skoro deset godina, ali sam negde na polovini tog perioda osnovao Lav Games.



Kako bi opisao tvoje iskustvo i ceo proces osnivanja studija?

Vuk: Iskreno, ceo proces je totalni pakao :D. Srećom, imao sam veliku podršku. Igom slučaja moja supruga takođe radi u struci, tako da je bila prvi zaposleni u studiju. Tada smo zvanično postali kompanija i stvari su postale dosta lakše. Kako je obim posla rastao, tako je rastao i naš tim, ali smo uvek vodili računa o tome da pronađemo ljude koji se najbolje uklapaju u Lav Games. Imao sam tu sreću da budem okružen ljudima na koje mogu da se oslonim i sa kojima se stvarno kapiram, tako da bih rekao da je interna atmosfera zaista odlična. Do problema uvek može doći i to potpuno neočekivano, a jedan od primera je upravo kriza sa kojom se industrija trenutno suočava. To su faktori



na koje je nemoguće uticati, zbog čega su ljudi i stabilno okruženje u ovim teškim trenucima zaista ključni.

Lav Games trenutno radi na svom prvom originalnom naslovu i IP-u, Somber Echoes. Kako bi našim čitaocima opisao ovu igru?

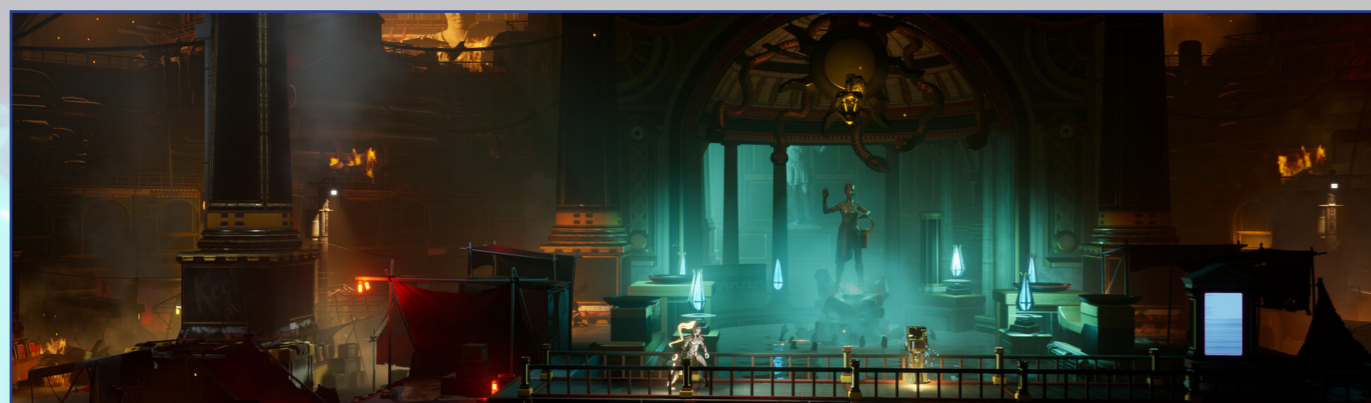
Vuk: Somber Echoes je 2.5D metroidvania. Inspiraciju smo pronašli u igrama poput Castlevania, Hollow Knight-a i Metroid Dread-a, ali bih rekao da se Somber Echoes ističe po nekim jedinstvenim mehanikama, naročito u smislu combata i kretanju kroz nivoe. Ovaj sistem kretanja, koji smo inače nazvali Aether, igračima omogućava da se "lansiraju" u bilo kom pravcu kroz nivo. Mogao bih detaljnije da opišem kako funkcioniše, ali bih više voleo da ga igrači vide u igri.

Somber Echoes se od drugih metroidvania takođe izdvaja po svom settingu. Radnja igre se odvija u dalekoj budućnosti na svemirskom brodu inspirisanom grčko-rimskom arhitekturom. Brod je podeljen na sedam bioma od kojih je svaki jedinstven na neki svoj način. Ceo setting je usko povezan sa pričom i narativnim tokom igre, koji je takođe baziran na grčko-rimskoj mitologiji.

Kako izgleda tvoj prosečan dan u kancelariji u kontekstu razvoja Somber Echoes-a?

Vuk: Sve zavisi od faze razvoja projekta. Na samom početku, naš zadatak je bio da osmislimo i kreiramo vizuelni identitet igre, u čemu lično ja najviše uživam. Kasnije je fokus prešao na potragu za izdavačima i investitorima, što je definitivno najteža i najnapornija faza. Razvoj je tekao čak i dok nismo došli do potrebnih sredstava, ali sa jako malim kapacitetima. Na kraju smo odlučili da





projekat većinski finansiramo sami, konkretno radom za strane klijente. Već sam pominjao Indiana Jones and the Great Circle ali ima i drugih projekata na kojima aktivno radimo.

Sve u svemu, moje svakodnevne aktivnosti se stalno menjaju - jedan dan može biti usmeren ka artu, drugi ka feedback-u, treći ka timu i tako dalje. Ne postoji dan koji je identičan prethodnom, što mi je iskreno zabavno.

Na kratko si se dotakao priče u Somber Echoes. Ko je bio zadužen za narativnu komponentu igre?

Vuk: Za to je bio zadužen naš partnerski studio iz Norveške, Rock Pocket Games. Na samom početku projekta i naše saradnje, njihov tim je osmislio osnove settinga, naraciju i njegov dizajn. Na osnovu njihovog opisa, Lav Games je uspeo da kreira svet Somber Echoes-a.

Da li ste zadovoljni saradnjom sa ekipom iz Rock Pocket Games?

Vuk: Apsolutno! Njihov tim ima iskustva u razvoju ogromnog broja projekata, od kojih su mnogi njihovi originalni IP-ovi. Tu se posebno ističe njihov CEO Ivan koji poseduje iskustvo ne samo u razvoju igara, već i u planiranju, komunikaciji i svim drugim aspektima koji su potrebni za uspešan projekat. Saradnja je besprekorna i stvarno ne mogu biti srećniji. Timovi vremenom mogu da postanu nekompatibilni, ali u našem slučaju sve funkcioniše zaista odlično.

Kakva je situacija sa vašim izdavačem?

Vuk: U pitanju je Bonus Stage Publishing, manji izdavač

iz Finske koji je baš fokusiran na igre našeg senzibiliteta i mogućnosti. Publisheri su generalno zainteresovani za dve glavne stvari - da vide kako projekat izgleda i da je tim sposoban da projekat izgura do kraja u skladu sa svim uspostavljenim kriterijumima. U ovom smislu, Bonus Stage Publishing i Lav Games su baš kliknuli.

Potruga za izdavačem ume biti naporna, ali se naša upornost na kraju isplatila. Nikako ne smete odustati, ali ključno je da se projekat ne ostavlja u "fioci" već da se na njemu radi konstantno, jer gotovo svaki publisher danas zahteva playable demo.

Zašto ste izabrali metroidvaniju za vaš prvi originalni projekat?

Vuk: Ovaj žanr je delovao najprikladnije za tim naše veličine i budžet kojim raspolažemo. Naravno, nekoliko igara je bilo u pitch deck fazi ali se Somber Echoes nekako najviše istakao. Vodili smo računa da krojimo projekat u skladu sa našim mogućnostima, da ne bi bio preveliki zalogaj za prvi originalni IP. Pored toga, u ovom žanru smo imali prostora da ubacimo naš lični pečat, neku novinu u odnosu na druge igre na tržištu. Dodatni plus je što su dizajneri iz Rock Pocket-a takođe veliki fanovi metroidvanija i poseduju dosta iskustva u ovom žanru.

Sve u svemu, teško je opredeliti se jer je gotovo svaki žanr danas prilično zasićen. Ne postoji garancija ni za šta. Na primer, FPS igre imaju 50 puta veće tržište od metroidvanija, ali napraviti dobar FPS je apsolutno nemoguće sa timom naše veličine.



Koja je tajna ovog žanra? Zašto su se ljudi toliko "navukli" na metroidvanije?

Vuk: Da znam, rado bih ti rekao! Mislim da u generalnom smislu igra mora da bude zabavna i da nema kritične bagove. U našem slučaju, jako smo se potrudili da izbegnemo i uklonimo sve bagove iz Somber Echoes, pogotovo one najkritičnije. Za sada ih nismo otkrili i nadam se da nećemo. E sad, šta je to što igru čini zabavnom, to je već subjektivno. U slučaju Somber Echoes, meni se mnogo dopada način kretanja kroz levele. Baš me zanima kako će se ljudima svideti ova mehanika.

Da li ti imaš omiljenu metroidvaniju?

Vuk: Ori mi je na prvom mestu definitivno, pa onda svi ostali. Izdvojio bih Hollow Knight i Prince of Persia: The Lost Crown, a nedavno sam igrao i Tales of Kenzera: Zau koji mi se jako dopao.

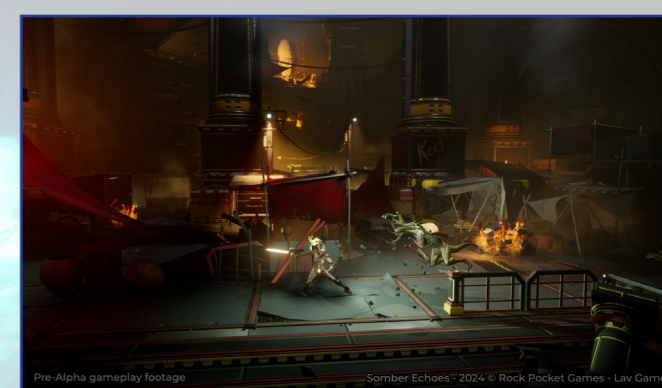
Demo za Somber Echoes je bio dostupan tokom ovogodišnjeg Steam Next Festa. Kako bi ocenio komentare igrača i celokupno iskustvo sa ovog eventa?

Vuk: Iskreno, Steam Next Fest je prošao milion puta bolje nego što smo očekivali. Već prvog dana smo isplivali u top 10 među svim platformerima, drugog dana smo ušli u top 3 i tu smo i ostali, što je ogroman uspeh s obzirom da je ovaj Steam Next Fest imao duplo više igara nego prethodni. Somber Echoes je na kraju bio među top 50 igara svih kategorija!

Feedback, boost u vidljivosti, broj igrača koji je probao demo, stvarno je fantastičan. Od par stotina recenzija, 94% je bilo pozitivno, a dobili smo i gomilu wish lista. Sav feedback, bio on pozitivan ili negativan, bio je skroz na mestu. Mnogo smo zahvalni igračima što su nam pomogli da na vreme otkrijemo najveće probleme, što je ujedno i svrha demoa. Generalno, ceo Steam Next Fest je za nas bio 10/10.

Lav Games je posetio Gamescom i MIX sajam u Sijetlu. Kakvi su tvoji utisci?

Vuk: Nažalost, nisam lično imao priliku da posetim ove



događaje. Kao i svaki veliki gejming događaj, i ovi su bili odlični za promociju igre i networking, ali bih rekao da je Steam Next Fest za nas bio uspešniji. Mislim da će situacija biti bolja sledeće godine kada izađe Somber Echoes.

Kako je biti jedan game dev studio u Srbiji u 2024. godini?

Vuk: Preživljavajuće (haha)! Ovo je bila generalno teška godina za celu industriju. Samim tim što smo je preživeli, gledamo na nju kao vrlo uspešnu. Bilo je turbulentnih momenata, nije bilo lako, ali smo izgurali. Mislim da će se rezultati truda pokazati sledeće godine, posebno što su krenule da izlaze igre na kojima smo radili kao što je Indiana Jones, po mom mišljenju najveći novi IP 2024. godine. Postoji još nekoliko projekata koji izlaze do kraja drugog kvartala naredne godine, kao i naš originalni naslov Somber Echoes.

Na tu temu, kada izlazi Somber Echoes?

Vuk: Vrlo uskoro! Novosti ćemo podeliti već početkom sledeće godine, kada ćemo najaviti i datum izlaska.

Da li kao direktor jednog domaćeg studija imaš slobodnog vremena za igre?

Vuk: Jako slabo. Nedavno sam kupio Switch i ponekad nešto odigram, ali mimo toga nemam mnogo vremena. Igrao sam Indianu i naravno metroidvanije zbog trenutnog projekta. Voleo bih da se to ubuduće promeni jer imam zaista ogroman backlog!

Podržite Lav Games studio i dodajte **Somber Echoes** na vašu Steam wish listu.





ŠTO STE IGRALI DRUGE ARPGOVE, IGRALI STE



Autor: Igor Totić

ARPG fanovi lepo jedu. Prvo Last Epoch početkom godine, pa No Rest for the Wicked, pa onda malo razočaravajuća ekspanzija za Diablo IV i evo na kraju godine Path of Exile 2 Early Access. Posle relativno kraćeg odlaganja, došao je i taj 06.12. i Steam i Twitch, a ponajviše POE serveri su jedva izdržali ogromnu količinu ljudi koji su pokušavali da upadnu u ovaj plaćeni Early Access i malo ko je zažalio.

Iako sam veliki fan ARPG igara, moram da priznam da se nikada nisam navukao na originalni Path of Exile. Iako sam igrao mnogo Diablo 2, POE me je uvek kočio svojom kompleksnošću za koju nikad nisam imao strpljenja. Pokušao sam više puta, ali nikada nisam dogurao dalje od 10. nivoa. Igra jednostavno nije uspjela da me nauči. Onda je POE2 počeo da izbacuje klipove i kratke trejlere koji su pokazali sasvim drugačiju igru od onoga što sam inicijalno probao i dovoljno su me zaintrigirali da uzmem i probam Early Access. 150 sati kasnije, nisam zažalio nimalo.



PATH OF EXILE 2 SE POPRILIČNO RAZLIKUJE OD SKORO SVIH ARPGOVA KOJI SU TRENUTNO U PONUDI



Path of Exile 2 se poprilično razlikuje od skoro svih ARPGova koji su trenutno u ponudi. Ako bismo ga poredili sa nekom igrom, najbliža bi bila No Rest for the Wicked. Iako igra ima opciju besomučnog kliktanja po neprijateljima (kako su bogovi namenili), POE2 ima WASD i kontroler opcije, koje su eksponencijalno bolje od kliktanja. U početku sam se jako protivio ovim kontrolama ali pošto je dodge mehanika toliko bitna u igri, WASD je lakši a i bolji vid kontrole.

Igra je podeljena u tri čina u EA (od šest koji će biti kad izađe iz EA), pa onda opet ta tri čina na Cruel težini i onda endgame Mape. To zvuči kratko ali moj prvi prolaz kroz igru trajao je 40-ak sati - sve ostalo su altovi koji idu znatno brže pogotovo ako imate opremu za njih. Kad ukapirate igru, svaki sledeći prolaz će biti lakši i brži ako ste jedan od onih igrača (kao što sam ja) koji vole što pre da odu do endgameja. Želeo bih da napomenem (i da se možda izvinim?) da nemam blage veze šta se dešava u priči niti o čemu se radi u igri. Sve sinematike sam preskakao, sve

PORED IMERZIVNOG KOMBATA, ONO ŠTO NAJVIŠE KRASI IGRU SU BOSS FAJTOVI



razgovore izbegavao ili ubrzavao samo da bih se što pre vratio u akciju. A akcija nikad bolja.

Gejmplej je jednostavno fantastičan, a osećaj igranja nikako ne može da se prenese na tekst. Prosto ne mogu da vam dočaram kako svaka magija ima svoj jedinstven zvuk, boju, osećaj. Atmosfera igre, pogotovo prvog čina, meni je bila toliko imerzivna da me nikada nije mrzelo da je igram ispočetka. Tehnički je vrlo ispolirana za jedan Early Access - ima bag ili dva pa čak i pucanja igre, ali se uvek vratite tačno gde ste stali.

Trenutno je dostupno šest klasa (Veštica, Mag, Plaćenik, Ratnik, Rendžer i Monah) i svaka klasa ima po još dve napredne klase (Ascendancy) koje otključavate kasnije tokom igre. Sve range i magic klase su fenomenalne, dok su melee klase, tj. Ratnik i Monah znatno slabije i teže za igru, pogotovo u prvom i drugom činu igre.

Pored imerzivnog kombata, ono što najviše krasi igru su boss fajtovi. Igra ima toliko unikatnih bosova i svi su dizajnirani tako da imate osećaj kao da ste upali u Elden Ring. Od eldrič viteza koji se pretvara u vuka, preko džinovskog kolosa koji bljuje vatru do plamteće babe na motoru, svaki boss fajt će biti nezaboravan i neće vas ostaviti ravnodušnim. Naravno, u zavisnosti





od klase i builda, više ili manje ćete se mučiti sa ovim bossovima. Čak ni pasivno drvo, iako zastrašujuće na prvi pogled, nije teško za naučiti.

Mape su prevelike. Jako dugo ćete tražiti izlaze i ovo uopšte nije zabavno ako nemate neki teški clear build koji će kositi neprijatelje kao suhu travu. Melee klasama je potrebno mnogo više vremena da se dokažu u odnosu na svoje range partnere. Oprema koja ispada je mnogo ređa od bilo koje druge ARPG igre, i ovde to ima smisla. Samo je veliki problem u kvalitetu dropova. Ako nemate sreće (a ja sam taj) jako dugo nećete videti neki deo opreme koji će vam dosta poboljšati lika. GGG je zato rešio da naglasi krafting, koji se trenutno nimalo ne isplati. Ono što GGG misli da treba da radimo je da uzmemo beli deo opreme koji ima dobre početne statove, poboljšamo ga u plavi deo opreme i nadamo se da će dobiti dva dobra stata, onda ga pretvorimo u zlatni i onda trošimo najređu valutu za dodatno

unapređivanje, da bi taj deo opreme bio nebitan par nivoa kasnije. Pored ovoga, efekte posle smrti neprijatelja niko ne voli i ne znam zašto ih ubacuju u igre. Ako sam ubio zombija, treba da bude mrtav a ne da sad još razmišljam o tome da li će dodatno



da eksplodira ili ne. Uz sve to, igra ima brda „one-shot“ mehanika koje vaše odbrambene mehanike čini beskorisnim. Imao sam i dosta QoL zamerki ali je većina popravljena ili ubačena tokom pisanja



SVE SINEMATIKE SAM PRESKAKAO, SVE RAZGOVORE IZBEGAVAO SAMO DA BIH SE ŠTO PRE VRATIO U AKCIJU

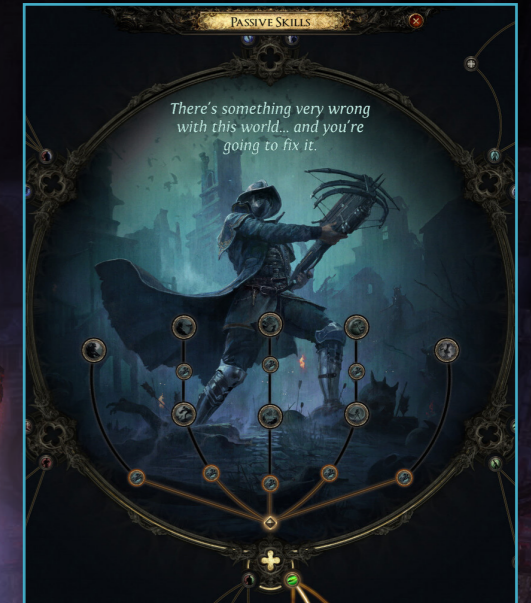


ovog teksta pa ih neću spominjati. GGG je vrlo ažuran sa brzim zakrpama.

Moja najveća zamerka trenutno se odnosi na endgame koji je čist grind. To odgovara ovakvim igrama, ali se pojavljuje odmah posle fenomenalne kampanje koja je puna iznenađenja, izazova i fenomenalnih bossova. Endgame nije toliko zanimljiv, a ne pomaže ni to da svaku mapu koju otvorite izgubite i morate ispočetka ako je ne pređete iz prve, tj. umrete tokom iste. Iako sam sa dva lika dogurao do endgejma, opet sam se vratio da sa drugim klasama igram ispočetka, jer je mnogo zanimljivo iskustvo.

Path of Exile 2 je svakako predivna, teška i izuzetno zabavna igra. Za veterane žanra ovo će biti šok na sistem jer ne mogu više da zumuju kroz mape i da sve umire i nestaje u nano sekundama, nego moraju da se pobrinu da je svaki napad nameran i direktan. Sa nove igrače, POE2 će biti nezaboravno iskustvo i igra u kojoj su uspeali da savladaju nemoguće prepreke. A ono što je bitno za obe grupe je to da će dobiti taj izliv adrenalina kad ubiju bosa. Sve u svemu, fanovi ARPGova će lepo jesti, a ja ću još bolje da se gojim.

POE2 IMA WASD I KONTROLER OPCIJE, KOJE SU EKSPONENCIJALNO BOLJE OD KLIKTANJA



RAZVOJNI TIM:
Grinding Gear Games

CENA:
27,75€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
6-12 meseci

STEAM LINK: [OVDE](#)

- ✓ Gejmplej je jednostavno fantastičan
- ✓ Fenomenalni bossovi
- ✓ Preporod žanra
- ✗ Mape su prevelike
- ✗ Endgame je slabiji od kampanje
- ✗ Još mnogo mora da se krčka pre izlaska iz EA

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel i9-9900K / AMD Ryzen 7 3700X
GPU: NVIDIA GeForce 2070 RTX / AMD 5700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 100 GB





SVE SU KARTE NA PARKETU!



Autor: Nikola Aksentijević

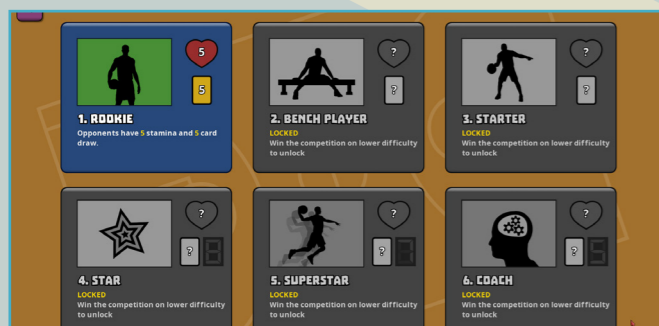
Kao ljubitelj deckbuilder igara, imao sam prilike da isprobam ovo simpatično ostvarenje domaće radinosti našeg developera Bigosaura. Naime, Clutchtime je košarkaški deckbuilder inspirisan tipičnim roguelite igrama i dodaje im košarkaški spin, što je poprilično inovativno s obzirom da sportski žanr nije imao dodirnih tačaka sa ovim pristupom. Počinjete sa pet igrača i osnovnim špilom karata koji ćete koristiti kako biste postizali poene, faulirali protivnika, igrali odbranu i sve ostalo što vam može pasti na pamet tokom košarkaške utakmice. Fokus je ovde oko sinergije karata, tj. stila vaše igre. Možete igrati defanzivno i ofanzivno na

pregršt načina, gde se stvarno već i u demo verziji stvara ogromna različitost između partija.

Igra se realizuje tako što imate kondiciju koju ćete trošiti na igranje karata koje imaju određenu cenu. Uz to treba voditi računa i buci koju publika pravi, podižući moral domaće tima, dajući im dodatnu kondiciju i izvlačenje karata.

Uz to, najinteresantnija mehanika jeste vreme koje se automatski troši tokom svake odigrane karte, te može napraviti vrlo bitan faktor u partijama, s obzirom da može prekinuti i protivnički, ali i vaš potez ako istekne, tj. ako ne budete imali dovoljno vremena da odigrate sve karte koje poželite. Karte imaju veliki broj raznih modifikatora koje takođe možete ostavljati za dalju aktivaciju, kao što su pasevi i rampe koje se okidaju

MOŽETE IGRATI DEFANZIVNO I OFANZIVNO NA PREGRŠT NAČINA, GDE SE VEĆ I U DEMO VERZIJI STVARA OGROMNA RAZLIČITOST IZMEĐU PARTIJA



SA TAKTIČKE STRANE, CLUTCHTIME: BASKETBALL JE NA NIVOU NEKIH OD NAJBOLJIH DECKBUILDERA



u određenim akcijama, bilo pri igranju vaših šuteva i akcija, ili protivničkih.

Vizuelno, igra ima neku jednostavnu estetiku. Veliki sam ljubitelj ovog minimalističkog pristupa slika na kartama, s obzirom da pružaju odličnu povratnu informaciju onoga što se dešava kao njihov efekat, iako na momente deluje previše čisto. Za ovaj demo imam samo reči hvale pošto je na njemu radio samo jedan čovek, i to u domaćem endžinu. Muzika je maestralna i svakako uprkos tome što ne poznajem umetnika, ima neki vrlo originalan vaji i atmosferu koja se uklapa sa temom igre. Kroz par modova koje igra nudi, uključujući turnire i klasičnu sezonu sa plejofom, susrećete se sa zanimljivim nasumičnim događajima koji će vam omogućiti da se menjate sa drugim timovima, brišete karte, unapređujete ih i slično.

Clutchtime: Basketball Deckbuilder jako obećava, i ne samo da je na nivou nekih od najboljih deckbuildera, makar sa taktičke strane, već uvodi i neke novitete i ostavlja mi dosta prostora za optimizam i iščekivanje pune verzije za koju sam siguran da će biti još bolja.

ZA OVAJ DEMO IMAM SAMO REČI HVALE POŠTO JE NA NJEMU RADIO SAMO JEDAN ČOVEK, I TO U DOMAĆEM ENDŽINU



RAZVOJNI TIM:
Bigosaur

IZDAVAČ:
Bigosaur, Gamersky Games

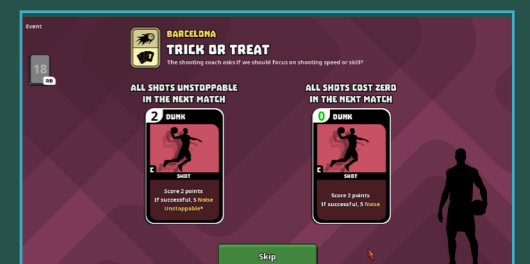
PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2025

STEAM LINK: [OVDE](#)

PLATFORME:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

IGRU USTUPIO: Bigosaur





OBIČAN REMASTER ILI TESTIRANJE BUDUĆIH VODA?



Autor: Igor Totić

Stubovi Nosgotha se opet tresu. Aspyr, developerska i izdavačka kuća je poznata po dobrim ali i po mnogo lošim portovima i izdanjima u svom portfoliju. Ali ova nekonzistentnost ih nikada nije zaustavila, i kad sam video da su oni zaduženi za Soul Reaver remaster, moram da

priznam da sam se poprilično unervozio. Srećom, Aspyr je poprskao igru sa novim teksturama, dodao par opcionih dodataka, restaurirao nekoliko izbrisanih scena, ubacio dve igre u paket i rekao laku noć.

Novijim igračima nikako ne mogu da objasnim zašto je ova igra bila toliko popularna ali vrlo specifična u isto vreme. Legacy of Kain: Soul Reaver je prvobitno izašao za PS1 ali kasnije i za PC



PRIČA JE VRLO TEŠKO GOTH-VAMP IŽIVLJAVANJE, ALI JE TOLIKO LEPO NAPISANO I JOŠ BOLJE ODGLUMLJENO DA SPADA U RETKA REMEK-DELA U GEJMINGU



(gde sam i ja imao priliku da ga igram). Atmosfera, priča, čudna grafika, mehanike a najviše glasovna gluma su samo neki od elemenata koje čine ovu igru potpunim remek-delom... ili se ja barem tako sećam.

Po svim pravilima, ovaj remaster je definicija reči remaster. Ono što je Aspyr uradio je prezentovanje ovog legendarnog serijala modernijoj publici ali su uspeali da zadrže izvođenje i šarm igre. Prvi deo ovog puta je grafika.

Sve teksture su poboljšane a neke pravljene ispočetka, ali je svaka na svom originalnom mestu. U bilo kom trenutku tokom igre možete da promenite na staru, originalnu grafiku i jasno se vidi da su poboljšanja tu, ali nisu preterana do te mere da se gubi suština i originalna ideja tvorca. Drugi dodatak je modernizacija kontrola, jer sada imamo dva analoga u odnosu na nula koliko je imao PS1 (dobio je tek sa PSone znatno kasnije).

PO SVIM PRAVILIMA, OVAJ REMASTER JE DEFINICIJA REČI REMASTER



Okretanje kamere je dosta lakše ali se igra često bori protiv vaših inputa da bi vam kontekstualno skrenula pažnju na nešto. Na primer preskakanje provalija često pomera kameru da gledate nadole kako biste videli gde da sletite, ali danas se to radi instinktivno pa ume da smeta.

Sledeći dodaci su u vidu modernizacije gejmplaja, ali developeri na ovom planu nisu ništa konkretno promenili. Akcija, izvođenje i kontrole su manje više ostale netaknute, dok se mapa i kompas ističu kao novine. Igra koristi portale za putovanje sa mape na mapu, a postoji i dosta vraćanja na prethodne kako radi otkrivanja novih stvari i napretka sa novim sposobnostima. Sve mape su u originalu bile označene različitim simbolima koji nisu bili uvek dovoljno opisni. Zbog toga, ubačena je statična mapa koja pokazuje Nosgoth sa imenima lokacija koje imaju vezane simbole za sebe, tako da uvek znate gde treba da idete.

Kompas je opcionii dodatak koji je bukvalno to, kompas. Većina questova i zadataka su opisani kroz igru i dijaloge i uglavnom pokazuju u kom smeru treba da idete. Na primer, quest vam kaže da morate da idete istočno kako biste nastavili priču, što je u originalu bilo beznačajno nego ste





često lutali dok niste izašli iz lavirinta i nazad na put. Kompas u tom smislu mnogo pomaže.

Ono što sam primetio je da igra nema automatsko snimanje, već iz menija svaki put morate da snimate sami. Pored toga vam ne snima trenutnu lokaciju, nego vas vraća nazad u „hub“ odakle portalom pokušavate da se vratite gde ste stali. Ovo je baš oldschool, ali bih više voleo da ima moderniji sistem snimanja, pogotovo što igra ima mnogo vraćanja na stare lokacije i lako se možete izgubiti ili zaboraviti gde ste trebali da idete.

Pošto sam se dosta zaletio sa poboljšanjima u igri, shvatio sam da nisam rekao ništa o samoj igri. Legacy of Kain: Soul Reaver je u najužem smislu akciona avantura koja podseća na mračniju Zeldu. Priča kaže da su vampiri postali bogovi koji su vladali svetom po imenu Nosgoth. Na njihovom čelu je bio Kain, najmoćniji vampir koji je imao velike ambicije za svoju rasu ali i za sebe. Jedan

od njegovih sinova, Raziel, evolutivno je uspeo da prevaziđe Kaina, dobivši krila. Kain nije bio previše srećan zbog toga i iz ljubomore lomi Razielu krila i baca njegovo polumrtno telo u večni vrtlog gde će zauvek patiti. Sudbina je imala druge planove i jedno, blago rečeno eldrič čudovište vraća Razielu



u polu-život i pretvara ga u ličnog Soul Reaver-a. Raziel sada može da putuje spiritualnim svetom gde vreme stoji, kao i realnim svetom, kako bi osvetio samog sebe. Kroz igru, Raziel otkriva



NE POSTOJI NIŠTA ŠTO MOGU DA NAPIŠEM DA NEKOG STAROG LOK IGRAČA UBEDIM DA UZME OVAJ REMASTER - TA OSOBA GA VEĆ UVELIKO IGRA

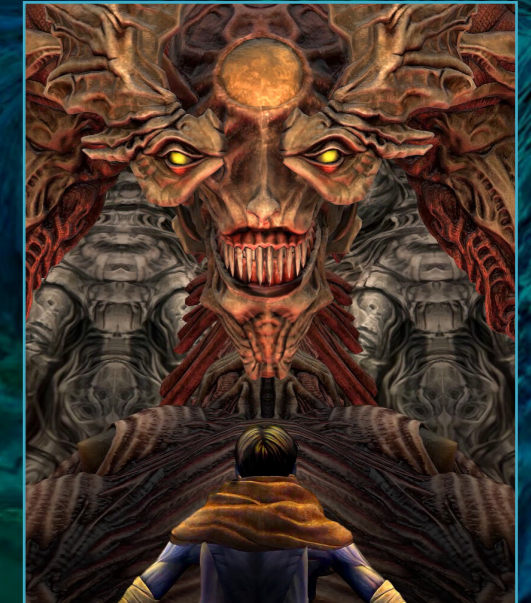


gomilu skrivenih istina koje su se krile kako od njega, tako i od celog Nosgoth-a.

Priča je vrlo teško goth-vamp izivljavanje, ali je toliko lepo napisano i još bolje odglumljeno da spada u retka remek-dela u gejmingu. Priča se hvata svega, od porodice i sudbine do moći i kontrole, pa čak i do putovanja kroz vreme i prostor. Prvi deo je bio jako zbrzan tokom svog razvoja, dok je drugi bio negovan i lagano pisan. Šteta što u paketu nije i Legacy of Kain: Defiance koji je treći nastavak a ujedno i završetak ove sage.

Ne postoji ništa što mogu da napišem da nekog starog LoK igrača ubedim da uzme ovaj remaster - ta osoba ga već uveliko igra. Ono što bih voleo je da ubedim „modernu“ publiku da proba ovaj naslov i pristupi njime više iz perspektive umetnosti i očima deteta nego modernog igrača. Ovaj serijal zaslužuje moderan nastavak kao i potpuni rimejk celog serijala jer dobre priče i igre treba čuvati. Ova remaster kolekcija je odličan prvi korak i nadam se da neće biti ni poslednji.

U BILO KOM TRENUTKU TOKOM IGRE MOŽETE DA PROMENITE NA STARU, ORIGINALNU GRAFIKU



PLATFORME:
PC, PS5, PS4, Ninten-
do Switch, Xbox One,
Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Aspyr, Crystal Dy-
namics

CENA:
28,99€

IZDAVAČ:
Aspyr

OCENA

8

- ✓ Napokon remaster ovog remek-dela!
- ✓ Nove teksture koje ne vređaju original
- ✓ Mapa i kompas su odlični dodaci
- ✗ Kamera se malo bori protiv igrača
- ✗ Save sistem je baš „old school“

Igru ustupio:
Sandbox Strategies

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10+
CPU: Intel i7 / AMD Ryzen 7 5800
GPU: NVIDIA RTX 2080 / Radeon RX 6750
RAM: 16 GB
HDD: 2 GB



IGRA KOJOJ ĆE LJUBITELJI SVE OPROSTITI



Autor: Milan Živković

Kada je najavljen Fairy Tail 2, fanovi serijala su nesumnjivo imali visoka očekivanja. Prvi deo iz 2020. godine bio je solidan pokušaj da se duh animea prenese u gejming svet, ali je imao i svojih mana. Drugi deo je obećavao više: bolju priču, dinamičnije borbe i bogatiji svet. Nakon provedenih desetak sati uz igru, mogu odmah da potvrdim da igra ima dosta dobrih trenutaka ali prečesto ostavlja utisak propuštenih prilika. Fairy Tail 2 se bavi događajima iz Alvarez Empire arka

odnosno dela priče, što je jedan od najzбудljivijih segmenata u serijalu. Na papiru, to zvuči savršeno za igru – grandiozne borbe, veliki momenti i snažne emotivne veze između likova. Zapravo, konceptualno ovde nema greške. Ali i pored toga, priča deluje previše linearno i predvidivo, bar način na koji je prezentovana, čak i za one koji nisu upoznati sa animeom.

Iako su ključni momenti verno preneseni, osećaj drame i tenzije često blede zbog slabih dijaloga i previše pojednostavljenih scena. Sporedni zadaci, koji bi mogli da obogate priču, uglavnom se svode na generičke misije sakupljanja predmeta ili pobeda u borbama koje nemaju nikakvog značaja za narativ. Pa tako svet



POZITIVNU STAVKU PREDSTAVLJA POTPUNO ORIGINALNA PRIČA KOJU OTKLJUČAVATE PRELASKOM GLAVNE



Fiorea, iako vizuelno prijatan, može delovati prazno. Naročito kada ponavlja iste obrasce bez značajnog osećaja avanture ili istraživanja.

Pozitivnu stavku predstavlja potpuno originalna priča koju otključavate prelaskom glavne. Key to the Unknown, kako joj je ime, sastoji se iz četiri ekskluzivna poglavlja sa novim misijama i događajima. Kapiram da je ovo po principu recepta – ako kvalitet nije savršen, neka bar kvantitet pršti. I što da ne!

Igra u je u svojoj suštini potezni JRPG. Jedna od stvari koje je Fairy Tail 2 unapredio u odnosu na svog prethodnika, jeste borbeni sistem. Kombinacija akcije i strategije sa dodacima poput „linkovanih napada“ i „extreme magic“ poteza, pruža neke od zaista spektakularnih i uzbudljivih momenata. Ali ukoliko ste se nadali nekom naročito dubokom sistemu, verovatno ćete biti razočarani. Definitivno nije u pitanju jako plitak, ali istovremeno ni naročito razvijen sistem borbi.

Već nakon nekoliko sati igranja, oseti se repeticija.

„Awakening“ sistem i stablo veština isprva deluju obećavajuće, ali se brzo svode na standardne izbore bez značajnijeg uticaja na stil igre. Umesto da igračima pruži više slobode u kreiranju sopstvenih strategija, igra često insistira na ograničenim i predvidivim rešenjima.

Grafički, Fairy Tail 2 zadržava estetiku animea. Iako nije naročito mnogo evoluirao u odnosu na prethodnika, opet ostavlja jako dobar utisak. Likovi su živopisni, pa iako povremeno krutih animacija, svet je ispunjen dovoljnom količinom detalja koje će ljubitelji animea znati da prepoznaju ali i ostali umeti da cene. Ukoliko ste zaljubljenik u Fairy Tail, siguran sam da ćete osetiti posvećenost razvojnog tima koji je nesumnjivo uložio značajne količine truda i ljubavi, kako bi Fiore oživeo pred nama.

Audio ne zaostaje mnogo za grafičkom prezentacijom. Originalna muzika odlično prati atmosferu – energične kompozicije tokom borbi, a melodične i emotivne numere su rezervisane za dramatične trenutke. Uz



IAKO SU KLJUČNI MOMENTI VERNO PRENESENI, OSEĆAJ DRAME I TENZIJE ČESTO BLEDE ZBOG SLABIH DIJALOGA I PREVIŠE POJEDNOSTAVLJENIH SCENA



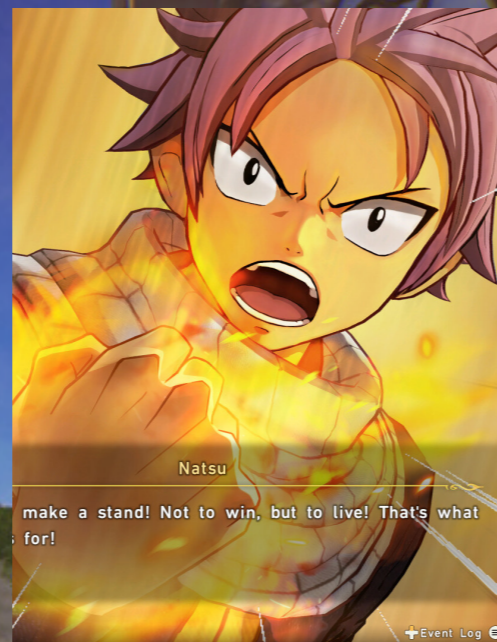
to, glasovna gluma na japanskom jeziku daje dozu autentičnosti. Mada moram da priznam da me je nedostatak engleskih glasova začudio.

Iako repetitivno, ne mora da znači da će svaki igrač na ovaj način doživeti ono najjače što igra ume da ponudi. Presentacija sveta i borbi, i više je nego solidna. Pa dok priča i narativni tok imaju svojih mana, Fairy Tail 2 ipak ima šta da ponudi. Naročito ukoliko znate tačno šta možete da očekujete od nje.

Igrači koji nisu upoznati sa Fairy Tail serijalom, svakako mogu da zaigraju igru i da uživaju zahvaljujući brojnim objašnjenjima. Međutim, igra je nesumnjivo prvenstveno namenjena postojećim zaljubljenicima u serijal, koji će joj zasigurno oprostiti nedostatke zarad ljubavi koju gaje prema originalnoj seriji.

Sa druge strane, novi igrači teško da će pronaći motivaciju da ulože vreme u igru koja, iako bogata sadržajem, retko izlazi iz okvira prosečnog iskustva. S tim na umu, recept je poprilično jasan. Ukoliko niste upoznati sa serijom, prvo je pokrenite i odgledajte. Do tada, ne samo da će igra doživeti i neki popust, već ćete gotovo sigurno imati daleko bolje iskustvo igrajući je.

JEDNA OD STVARI KOJE JE FAIRY TAIL 2 UNAPREDIO U ODNOSU NA SVOG PRETHODNIKA, JESTE BORBENI SISTEM



PLATFORME:
PC, PS4/5, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
GUST Studios

IZDAVAČ:
Koei Tecmo

CENA:
69,99€

OCENA **6,9**

- ✓ Verno dočaran svet serijala
- ✓ Borbe koje lepo izgledaju
- ✓ Brojni sadržaj u vidu likova i misija
- ✗ Repetitivnost se javlja na svakom polju
- ✗ Bagovi, spora učitavanja i povremeni pad performansi
- ✗ Nedostaje dubine u suštini gejmplaja

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-8700 / AMD Ryzen 5 2600
RAM: 16 GB
GPU: GeForce GTX 1660 / AMD Radeon RX 5600XT
HDD: 25 GB

TOTALNA RASPRODAJA GAMING MAJICA



REKT SHOP

REKT.SHOP



UFL™

NOVI FUDBAL, KONAČNO



Autor: Nikola Aksentijević

Au, izašla je fudbalska igra koja nije FIFA (tj. FC) ili PES (tj. eFootball). Sama činjenica da ova igra ima dovoljno hrabrosti da pokuša da se uvuče u AAA tržište kojim uglavnom dominira FC serijal me čini optimističnim za budućnost. Naime UFL od starta počinje sa nešto više fer modelom nego FC, predstavljajući sebe kao besplatnu igru, sa naravno malom zvezdicom u uglu koja će vas sigurno navesti na to da mikrotransakcije u igri postoje. Ali više o tome ću govoriti kasnije.

Strikerz Inc. je startup ekipa koja je ušla u ovo tržište, i problem ovde jesu značajno plići džepovi od onih koje EA poseduje, te ako očekujete neko licencirano takmičenje, ovde ga nažalost nećete naći. Međutim, to ne važi i za igrače, s obzirom da UFL poseduje FIFPro licencu koja im daje prava na korišćenje pravog lika apsolutno svih fudbalera u svetu, te iako nećete vidati grbove i dresove raznoraznih klubova i liga, igrači će ipak biti prisutni tu i likom i delom.

Teško je kreirati fudbalsku igru od nule, prvenstveno razviti model fizike čiji je cilj napraviti simulaciju u kojoj će igrač ipak uživati na kra-

TEREN IMA ŽIVE BOJE, MODELI IGRAČA SU LAKO PREPOZNATLJIVI I ŽIVOPISNI, DOK SU STADIONI SOLIDNO IZRENDEROVANI



PAS IGRA JE OVDE SULUDO NEKONZISTENTNA I VEROVATNO PREDSTAVLJA NAJVEĆI PROBLEM IGRE

ju svega. Počevši od grafike, UFL definitivno može parirati protivnicima. Iako još uvek nije na nivou FC 25, svakako je ispred Konamiyevog eFootball serijala koji, uprkos tome što su obe igre rađene u Unreal endžinu. Teren ima žive boje, modeli igrača su lako prepoznatljivi

na gol koje ima jako dobar osećaj, pogotovu sa "normalnim" šutevima koji su zapravo realni i efikasni, bez konstantne potrebe da se prave spinovi, lukovi i slično što FC konstantno zahteva od igrača. Iako su kolizije apsolutno abominalno loše na momente, kreirajući situ-

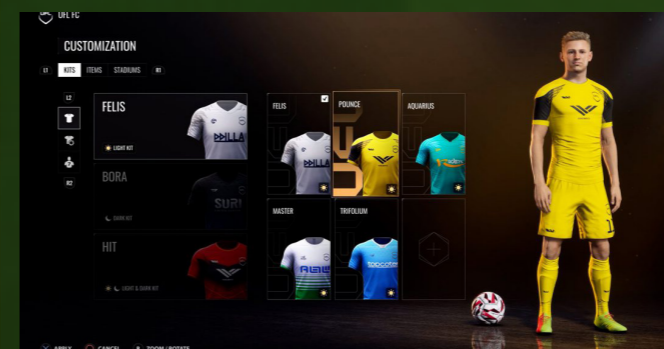


i živopisni, dok su stadioni solidno izrenderovani uprkos manjku kadrova u kojima se pojavljuju.

Ono što je pak najbitnije, gejملهj, ima svoje velike prednosti, ali i velike mane. S obzirom da je igra tek krenula svoj razvojni ciklus kroz koji će se održavati nadam se u dugom nizu godina, ovde svakako ima mesta za poboljšanje. Ono što mogu da pohvalim jeste šutiranje

acije na terenu koje više liče na fliper nego na fudbal, ovaj aspekt je i dalje bolje odrađen nego FC 25. Defanzivni AI vaših i protivničkih igrača je svakako loš, ali prilikom manuelne kontrole, igranje odbrane deluje efikasnije, satisfaktornije i sve u svemu bolje nego kod konkurenata.

UFL se diči nešto sporijom igrom i predstavlja

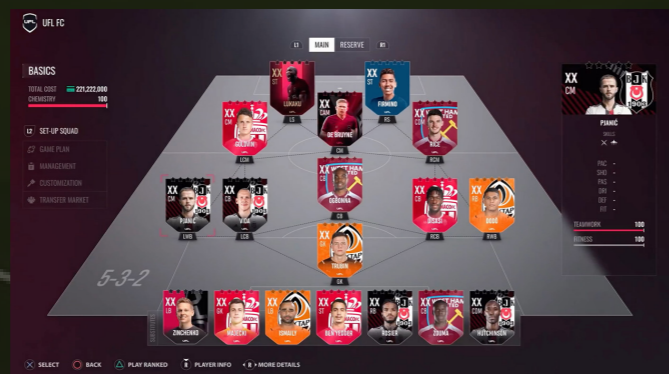


UFL SE U VELIKOJ MERI FOKUSIRA NA FUDBAL, A NE NA PROVOĐENJE VREMENA PO MENIJIMA I PRAVLJENJEM SBC IZAZOVA



neku među između eFootball-a i FC-a, ali više naginje ka FC-u. Prekidi su efektivno isti kao u ranijim FC igrama, dok i sam tok igre vrlo često zaobilazi vezni red i dosta škrtari sa faulovima. Pas igra je ovde suludo nekonzistentna doduše i verovatno predstavlja najveći problem igre. Snaga dodavanja je apsurdno velika i vrlo često ne zavisi od toga koliko dugo ste držali dugme za pas. Ako je kojim slučajem pas u prazan prostor, ovde će vam snage često zafaliti. Dodavanja po zemlji će često ići raketnom brzinom, iako je igrač daleko više od 25 metara od vas, a vi ste samo pipnuli dugme za dodavanje. Ova nekonzistentnost stvarno narušava bilo kakvo građenje akcija i taktički ume da ubije fudbal koji ste vi hteli da igrate. Kretanje je sporije, manje agilno i generalno realističnije. Igrači ne mogu da zalome kretanje pod uglom od devedeset stepeni iz punog trka, već će kretanje zahtevati više razmišljanja unapred, pogotovu sa defanzivne strane. Sve u svemu, iako je generalni osećaj lošiji od FC 25 na nekoliko polja, tok mečeva je bolji, nema skriptinga koji će pomagati preokrete i definitivno deluje kao da veština, uprkos svim manama, igra veću ulogu od sreće, što je meni dovoljno.

Međutim, to nije sve. UFL ima jedan glavni mod, pored lokalnog moda gde sa nekoliko predefinisanih timova možete igrati klasične mečeve. Taj mod je faktički kopija Ultimate Team moda iz FC serijala, sa nekoliko ključnih promena. Nažalost, iako se igra hvali da je "Fair to Play", i dalje se mogu naslutiti P2W komponente. Iako možete doći do najboljih igrača brže nego u bilo kojoj FC igri, pravim parama ih takođe možete kupiti, iako su te pare značajno manje od bilo kakvih pakovanja koje FC nudi sa uglavnom lošim dobicima. Ovde su pakovanja doduše manifestovana u vidu skinova koji vašim igračima dodaju bolje atribute u zavisnosti od toga koji skin ste stavili. Ako imate više istih skinova na tri različita igrača ili čak specijalan skin za određenog igrača, dobićete još veći bonus na njihove atribute. Iako ovo utiče na sposobnost vaše ekipe, ova pakovanja nisu ni blizu bitna, s obzirom da ćete igrače sticati isključivo sa igračkog marketa, gde je ipak velika žalost što se i ti krediti mogu kupovati za pravi novac. Međutim, ovaj P2W je značajno manji nego u kompetitorima, a ako ne želite



da potrošite ikakav novac, redovnim igranjem ćete ipak biti zadovoljni.

Iako sama igra nema preterano puno sadržaja van ovojga, UFL se u velikoj meri fokusira na fudbal, a ne na provođenje vremena po menijima i pravljenjem SBC izazova (gledam na tebe FC). Uprkos njenim manama, mislim da igra ima potencijal i jako me zanima u kom pravcu će UFL ići. I dalje smatram da nije najbolja fudbalska igra na tržištu, ali mislim da pruža najbolje online iskustvo gde su igrači i njihove veštine stavljeni u prvi plan. Ipak, plaši me kako će se razvijati meta i da li će ova igra ostati zabavna nakon par nedelja, gde me balans određenih atributa navodi na to da će ova raznovrsnost opasti na jedan najbolji način kako možete dati gol, od čega i FC pati.

Svakako želim svu sreću ovoj igri, u nadi da će poljuljati tržište i naterati i druge igre na napredak, a ne na inkrementalna izdanja iz godine u godinu koja su jedva vidljiva golim okom, te možda i jednog dana zaigramo pravu fudbalsku simulaciju kakvu zaslužujemo.

AKO OČEKUJETE NEKO LICENCIRANO TAKMIČENJE, OVDE GA NAŽALOST NEĆETE NAĆI



RAZVOJNI TIM:
Strikerz, XTEN Limited

PLATFORME:
PS5, Xbox Series X/S, Xbox One, PC

IZDAVAČ:
XTEN Limited

CENA: Besplatno

OCENA

7

- ✓ Solidna grafika
- ✓ Zadovoljavajuć tok igre
- ✓ Licence za sve igrače

- ✗ Pas igra je jako loša
- ✗ Animacije nisu na nivou kompetitora
- ✗ Manjak sadržaja

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: TBD
GPU: TBD
RAM: TBD
HDD: TBD



PRINCEZA U NEVOLJI ILI NEVOLJA U PRINCEZI

Autor: Predrag Ciganović

Živimo u svetu gde su informacije lako dostupne i gde gotovo sve što nas zanima možemo saznati u samo nekoliko klikova. Upravo zbog toga, kada planiramo da kupimo neki proizvod, trudimo se da prikupimo što više informacija kako bismo doneli najbolju odluku. Isto važi i za

video igre – kada ste poslednji put kupili igru, a da o njoj niste znali apsolutno ništa?

Ako razmišljate o tome da isprobate igru po imenu Slay the Princess, moj iskren savet je da to uradite sa minimalnim predznanjem. Pustolovina koja vas čeka neće ličiti ni na šta što ste do sada doživeli, pa ni u najluđim snovima.



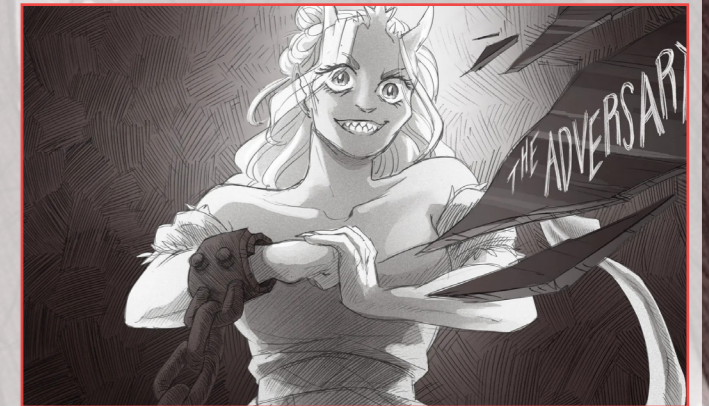
NARATOR SE PRILAGOĐAVA VAŠIM IZBORIMA, MENJAJUĆI TON, MOTIVACIJU, PA ČAK I EMOCIJE



Dobio sam priliku da zaigram Slay the Princess: Pristine Cut, besplatni dodatak igri koji je objavljen ove godine. Kako ranije nisam igrao originalni naslov, niti je sam PLAY pisao recenziju igre, potrudicu se da vam približim ne samo osnovnu igru, već i sve ono što je Pristine Cut unapredio i proširio.

Slay the Princess je psihološki horor u formi visual novela, koji vešto preokreće poznati „Damsel in Distress“ arhetip. Umesto da budete heroj koji spašava princezu, vaš zadatak je da je ubijete, barem prema naratorovim rečima. Ova subverzija klasične priče postavlja temelj za narativ pun neočekivanih preokreta, gde ništa nije onako kako izgleda.

Na prvi pogled, premisa igre deluje jednostavno. Narator vas uverava da je princeza pretnja po



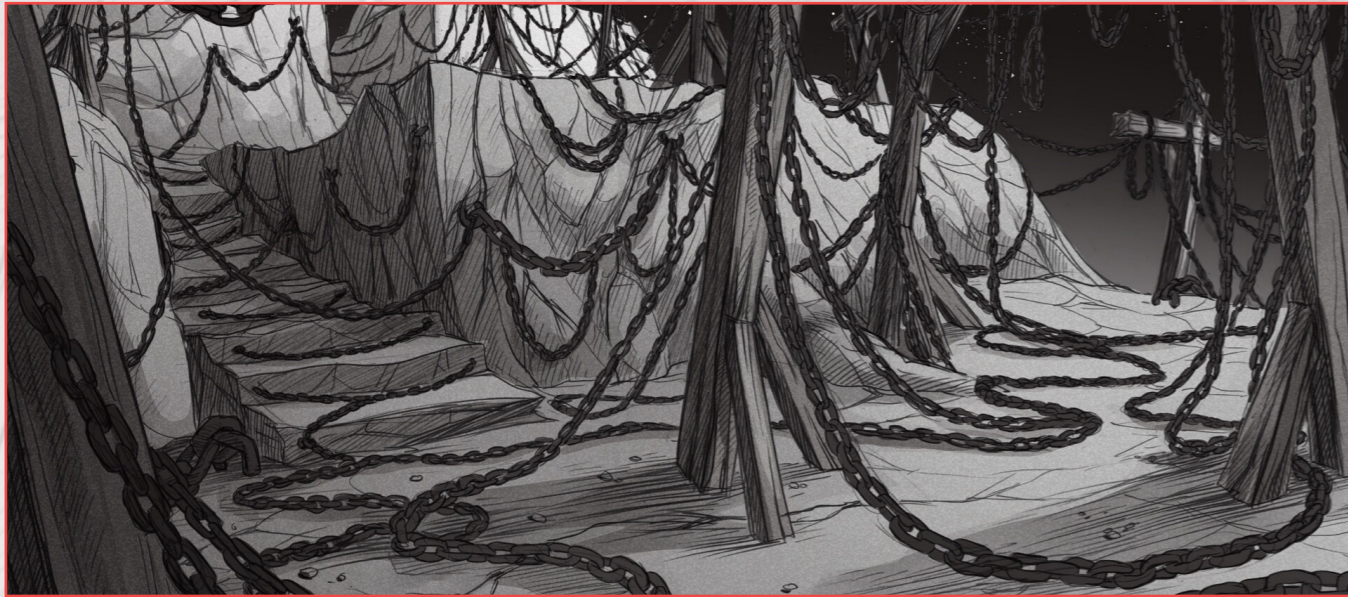
ceo svet, ali igra od samog početka postavlja pitanje – da li je sve zaista tako crno-belo? Od trenutka kada zakoračite u ovu priču, postajete deo složene dileme – da li ste zaista heroj ili deo nečeg mnogo strašnijeg?

Igra je ispunjena prelepim, često i jezivim, ručno oslikanim scenama, viđenim iz perspektive glavnog junaka. On ostaje misteriozan koliko i sama priča, a centralna nit igre leži u izborima. Svaka odluka i svaki dijalog oblikuju priču, vodeći vas kroz gomilu moralnih dilema i neizvesnih ishoda.

Ako makar na trenutak pomislite da neki izbor nije važan, grešite. Apsolutno svaki vaš potez menja tok priče. Princezini odgovori, ponašanje, pa čak i njen izgled, menjaju se u zavisnosti od vaših odluka, dodatno naglašavajući težinu svakog vašeg koraka.

IGRA NUDI OGROMAN BROJ RAZLIČITIH KRAJEVA, ZAVISNO OD VAŠIH ODLUKA





otkrivajući manipulacije, paniku, pa čak i očaj.

Jedan prolazak kroz igru traje svega nekoliko sati, ali Slay the Princess je jedan od onih naslova koji vas ne pušta ni nakon završetka. Svaki novi pokušaj otkriva potpuno drugačiju dimenziju priče, jer svaki izbor vodi u novu avanturu.

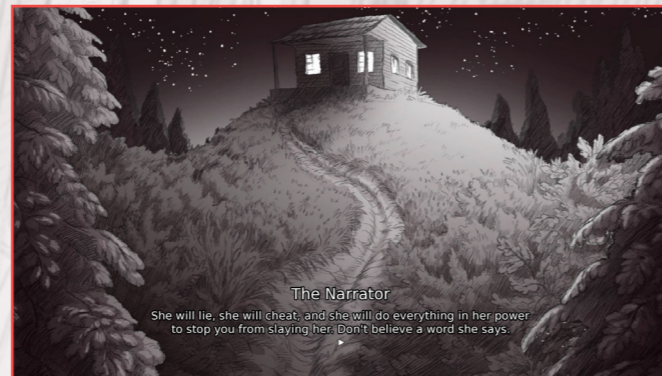
Slay the Princess je iskustvo koje vas tera da preispitate svoje odluke. Sa dubokom pričom, nezaboravnom atmosferom i interesantnim likovima, ova igra postavlja nove standarde za narativne avanture. Iako nije za svakoga, posebno ne za one koji izbegavaju teške moralne dileme i jezive priče, za ljubitelje psiholoških horora ovo je neizostavno iskustvo. Priznajem, igre ovog tipa nikada nisu bile moj prvi izbor, ali ponekad je potrebno izaći iz svog šablona. Upravo tada se otvara prilika da



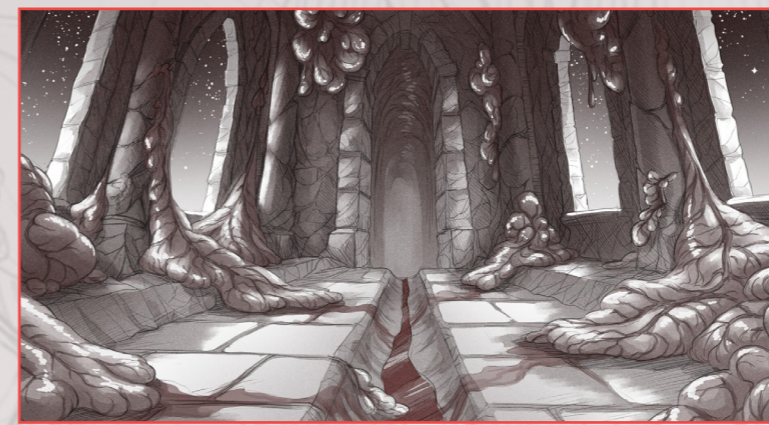
**STUDIO KOJI JE RADIO NA IGRI ČINE SAMO DVA ČLANA
- MUŽ I ŽENA!**

doživite nešto drugačije i nezaboravno.

Što se tiče The Pristine Cut verzije, radi se o besplatnoj nadogradnji koja proširuje već postojeću igru. Ako ste ranije igrali Slay the



Princess, sada ćete otkriti mnoštvo novih sadržaja. Priče iz pojedinih poglavlja, koje su možda ostale nedorečene, sada su produžene i pružaju odgovore na ranije nejasnoće.

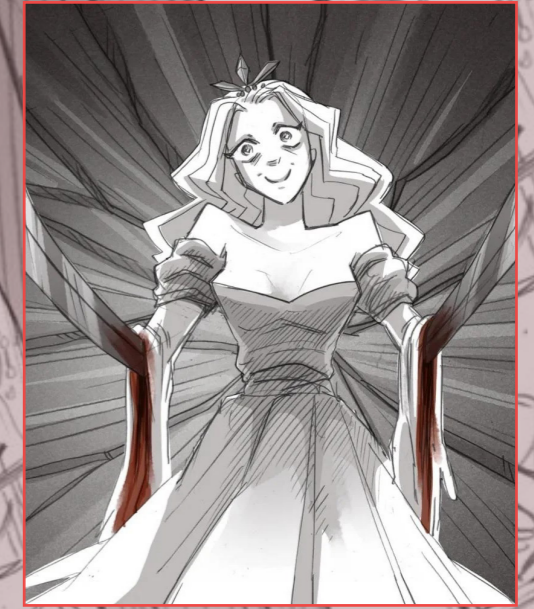
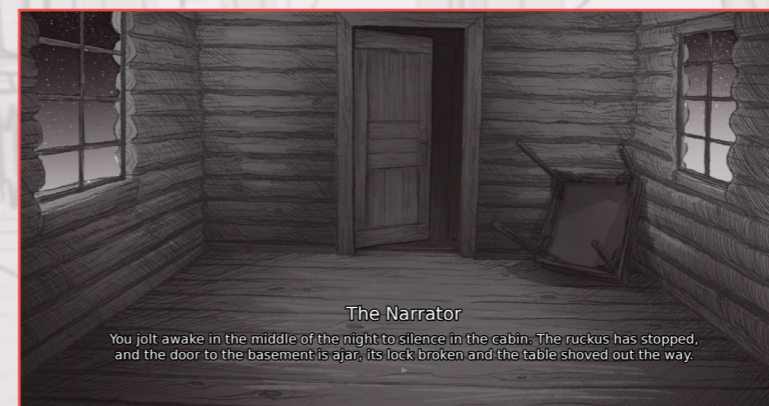


Osim produženih poglavlja, dodate su i brojne nove opcije tokom dijaloga, što otvara vrata za drugačije završetke i narativne tokove. Razvojni tim Black Tabby Games tvrdi da je sadržaj igre uvećan za čak 35%, što je impresivan dodatak, posebno s obzirom na to da je besplatan.

Ako ste već igrali osnovnu igru, ovo je savršena prilika da se vratite i isprobate nove puteve. Za nove igrače, ovo znači da će vas dočekati bogatstvo izbora. Ali jedno je sigurno, svaka odluka će vas voditi u priču koja se ne zaboravlja.



**SA THE PRISTINE CUT DODATKOM,
SADRŽAJ OSNOVNE IGRE JE
PROŠIREN ZA ČAK 35%**



PLATFORME:
PC, PS4/5, Nintendo
Switch, Xbox One,
Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Black Tabby Games

IZDAVAČ:
Black Tabby Games,
Serenity Forge

CENA:
17,49€

OCENA

9

- ✓ Narativ pun preokreta koji vas drži u neizvesnosti
- ✓ Svaka odluka oblikuje priču i vodi ka potpuno različitim ishodima
- ✓ Pristine Cut proširuje igru sa novim poglavljima i opcijama
- ✗ Teške moralne dileme i intenzivna atmosfera nisu za svakoga
- ✗ Vizuelni romani nisu privlačni svima, posebno onima koji preferiraju akci- one igre

Igru ustupio:
Terminals

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: 2.6 Ghz Quad Core
GPU: Integrisana grafička kartica
RAM: 4 GB
HDD: 13 GB



BRŽI I OD SVOJE SENKE!



Autor: Milan Živković

prošlonedeljne rođendanske torte koju sam sinoć pojeo, umesto da je bacim. Srećom, bilo je ovo prvo!

Ne znam koliko dugo ste vi čekali, ali ja imam utisak da Šedou u Sonic franšizi nije dobio dovoljno pažnje još od Sonic Adventure 2. Tračak uzbuđenja kakav sam osenio dok sam jurio kroz Green Hill Zone, osenio sam ponovo uz Shadow x Sonic Generations već pri prvom pokretanju. Dobro, trebalo mi je ipak vremena da utvrdim da li je komešanje u stomaku bilo opravdano oštrim instinktom, ili samo posledica

Igra uzima originalni Sonic Generations koji je objavljen pre impozantnih 13 godina (!), blago ga restaurira a zatim mu pridodaje potpuno novi naslov te kombinuje oba u jedinstveni paket. I dok je prisustvo Sonic Generations-a u paketu dobrodošlo, kako zbog više sadržaja tako i zbog povezane priče dva naslova, ovde ćemo se primarno osvrnuti na mračnijeg od dva ježa.



UKOLIKO STE PRIŽELJKIVALI VIŠE OZBIJNOSTI I MRAČNIJEG TONA U SONIC SVETU, BIĆETE I VIŠE NEGO ZADOVOLJNI

Mislím da po pitanju napretka, Shadow x Sonic Generations možemo staviti rame uz rame sa nekim od najzanimljivijih platformskih igara ove generacije. Kao da je tim iza igre izvukao sve najbolje lekcije iz prethodnika, naročito iz originalnog Sonic Generations. Tako ovde kulminira spoj klasičnih i modernih elemenata Sonic franšize, podignutih na potpuno novi nivo. Ako ste ljubitelj brzine, znajte da je Shadow x Sonic Generations opasno zabavna igra.

Takođe, ukoliko ste priželjkivali više ozbiljnosti i mračnijeg tona u Sonic svetu, bićete i više nego zadovoljni. Ova igra donosi tamniju, intenzivniju priču koja je toliko upečatljiva i precizno atmosferična da ćete već pri prvim nivoima shvatiti sa čime imate posla.

Za mene, jedna od najzabavnijih stvari u vezi Sonic igara, uvek su bile mehanike. I to ne samo njihova tehnička perfekcija, već i način na koji se uklapaju u nivoe i priču. One su ovde dodatno obogaćene unikatnim sposobnostima koje Shadow ima na raspolaganju. Chaos Control i Chaos Blast otvaraju nove strategije i dimenzije u igranje... Kombinacija osećaja slobode i brzine, uvek iznosi šarm serijala u prvi plan.

Ovde nas dočekuje priča koja se vrti oko vremenskih anomalija i sukoba Sonika i Šedou sa mračnim silama njihovog univerzuma. Šedou se suočava sa svojim unutrašnjim demonima, dok Sonic ostaje optimistični heroj koji balansira situaciju. Pa dok je prezentacija urađena sa naglaskom na CGI animacije i emotivne trenutke, ne mogu reći da nisam uživao u narativu koji je dublji nego što je to inače slučaj. Posebno su upečatljive animirane sekvence koje naglašavaju sukob svetla i tame. Jedna od najimpresivnijih stvari je dizajn nivoa. Neki od njih su osveženi klasici iz originalnog Sonic Generations, dok su drugi potpuno novi, sa dodatnim slojevima kompleksnosti. Nivoi su dinamičniji, sa većim fokusom na vertikalnost i mobilnost kojom raspolaže Šedou, što donosi raznovrsnost koju iskreno nisam očekivao. Ako volite izazov, bićete i više nego zadovoljni.

Tu su i boss borbe koje su sada složenije i izazovnije nego što to obično biva. Jedna od najzanimljivijih je borba sa Mefilesom, Šedouovim starim neprijateljem. Tamna je, intenzivna i pod očekivanim emocionalnim nabojem. Uz to, muzička podloga koja prati ove momente je apsolutno fantastična. Klasične





PO PITANJU NAPRETKA, SXSG MOŽEMO STAVITI RAME UZ RAME SA NEKIM OD NAJZANIMLJIVIJIH PLATFORMSKIH IGARA OVE GENERACIJE

Sonic melodije priređene kroz elektronske i orkestarske aranžmane, savršeno prate tempo i emociju igre.

Igra koristi unapređeni grafički endžin koji donosi bogatije boje, bolje teksture i fluidnije animacije. Dinamičko osvetljenje je posebno izraženo u mračnijim delovima nivoa, gde je Šedou na domaćem terenu. Performanse su stabilne, učitavanje u duhu Sonika – brzo, a sve to bez mnogo kompromisa po pitanju vizuelnog sjaja. Doduše, na vama će biti da odaberete grafički režim odnosno da birate između više rezolucije ili frejmrejata. Ali kada su Sonic igre u

pitanju, performanse su uvek najbolja opcija.

Ovaj paket odiše svojevrsnom svežinom upravo zbog dinamike dva naslova. Sonic je i dalje brz, lagan i optimističan dok Šedou donosi specifičnu težinu, potrebu za taktiziranjem i prepoznatljiv intenzitet. Ako ste uživali u originalnom Generations-u, ovde ćete se osećati kao kod kuće, ali sa dodatnom dozom adrenalina.

Ono što je takođe vredno pomena, jesu dodatni režimi igranja i sadržaj. Igra nudi opcione misije i zadatke koji generalno produbljuju svet nudeći dodatni kontekst za događaje i likove. Tu je i

IGRA KORISTI UNAPREĐENI GRAFIČKI ENDŽIN KOJI DONOSI BOGATIJEBOJE, BOLJE TEKSTURE I FLUIDNIJE ANIMACIJE



režim za vežbanje gde možete savladati poteze i način igranja, što je odličan dodatak za sve koji žele da usavrše svoje veštine pa da se posle hvale pred društvom koje će brze vratolomije posmatrati kao što smo nekada gledali virtuoze kako igraju Guitar Hero.

Ipak, igra nije sasvim bez mana. Neki od novih nivoa, iako vizuelno upečatljivi, nekako uspevaju da deluju previše linearno u poređenju sa klasičnim dizajnom. Takođe, iako je priča intenzivna i zanimljiva, povremeno se može osetiti kao da vuče previše klišeja iz mračnijih avantura.

Sve u svemu, Shadow x Sonic Generations je igra koja uspešno balansira između nostalgije i inovacija. Ovo je jedno brzo i taktično iskustvo koje blista među svim svojim mračnim temama. Izazovno ali zabavno, jako sam prijatno iznenađen još jednim odličnim Sonic naslovom, nakon Frontiers-a koji me je ne tako davno, takođe užasno zabavio.

Nabavite igru, isprobajte je pa se vidimo na stazama!

NIVOI SU DINAMIČNIJI, SA VEĆIM FOKUSOM NA VERTIKALNOST I MOBILNOST KOJOM RASPOLAŽE ŠEDOU



PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox
Series X/S, Nintendo
Switch

RAZVOJNI TIM:
Sonic Team

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
49,99€

OCENA

8,5

- ✓ Paket od stare i potpuno nove igre
- ✓ Izuzetno dinamičan gejملهj začinjjen nostalgijom
- ✓ Nova igra izgleda i zvuči odlično
- ✗ Sonic Generations našalost slabo osvežen
- ✗ Kampanja deluje nešto kraće nego što je poželjno
- ✗ Sijaset slabijih dijaloga umeju da pokvare iskustvo

Igru ustupio:
kjkkk

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-2600 / AMD Ryzen 5
1400
RAM: 12 GB
GPU: NVIDIA GeForce GTX 780 / AMD
Radeon RX 470
HDD: 35,3 GB



FANTASIAN

NEO DIMENSION

POTRAGA ZA IZGUBLJENIM SEĆANJIMA

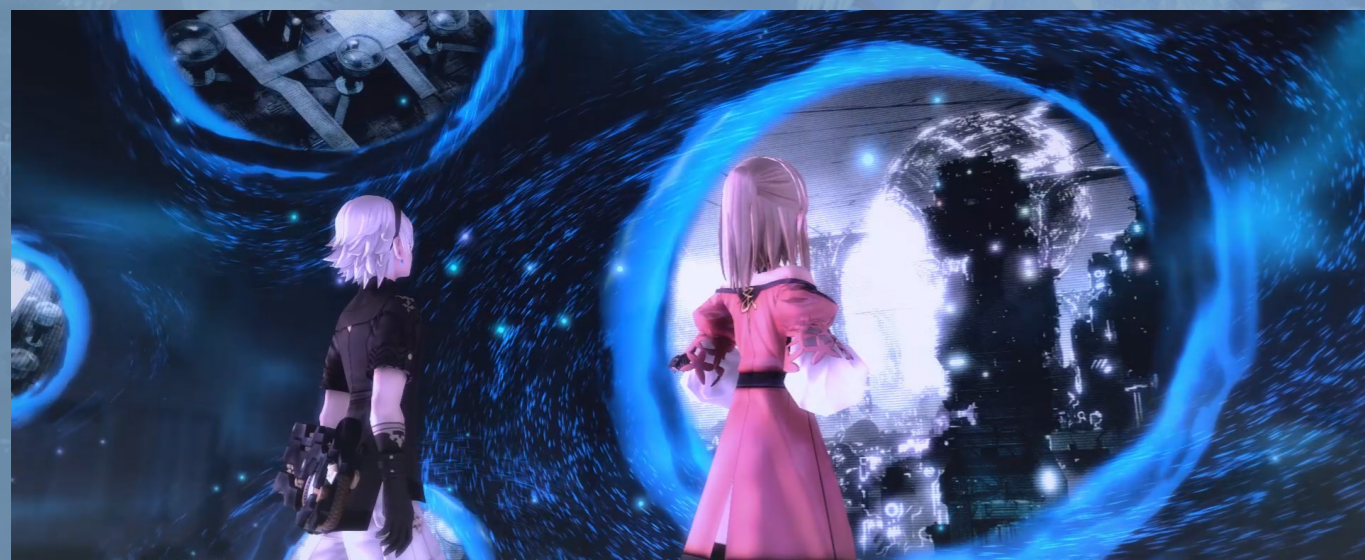


Autor: Stefan Mitov Radojičić

Hironobu Sakaguchi je legenda u gejming svetu bez koje Final Fantasy serijal ne bi postojao. Otkako je napustio Square Enix, osnovao je svoj razvojni tim gde nastavlja da radi na novim i interesantnim projektima. Jedan od ovih

projekata je FANTASIAN Neo Dimension, koji je, prema njegovim rečima, začeo kada je završio svoj ponovni prelaz Final Fantasy šestice.

Priča počinje sa našim protagonistom Leom koji se infiltrira u neku super high-tech fabriku. U fabrici dolazi do eksplozije nakon čega Leo gubi sva sećanja. Posle nekoliko okršaja uspeva da



ORIGINALNU MUZIKU MOŽETE ZAMENITI ZA NEKU OD LEGENDARNIH NUMERA IZ FINAL FANTASY SERIJALA

pobegne i dolazi do nepoznatog pustinjskog grada. Na vama je da otkrijete šta ste radili u toj fabrici, ko su vam prijatelji i šta se zapravo dogodilo.

Igra prati standardne trope bilo koje JRPG igre, čak više nego noviji naslovi iz žanra, ali takođe dodaje veoma zanimljive novine u smislu sistema borbe. Što se osnove gejملهja tiče, kao i u drugim sličnim naslovima istraživaćete svet, upoznavaćete se sa raznim likovima i borićete se sa neprijateljima. Na raspolaganju



ćete imati tim saputnika koje ćete moći da menjate u bilo kom momentu i koje ćete naravno opremiti raznim oružjem i opremom na koju naletite. Imaćete opcije da unapređujete likove ali na veoma minimalnom nivou, sa tek pokojim bonusom ili apgrejdom.

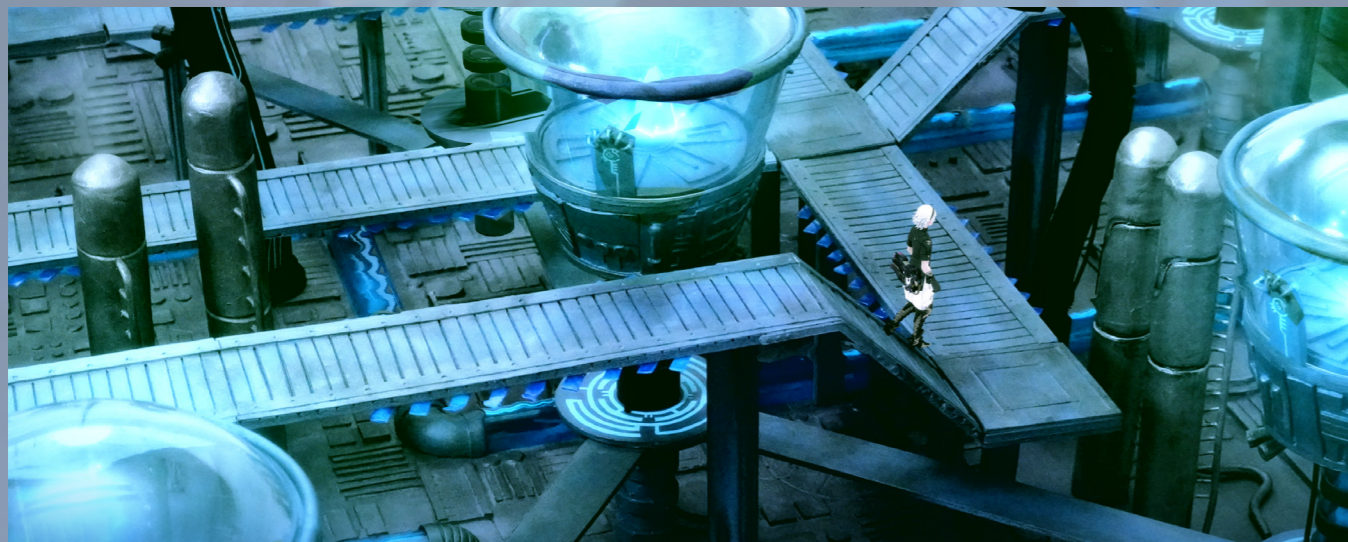
Ono u čemu igra briljira jeste njen sistem



borbe. Kao i svaki drugi dobar JRPG svodiće se na potezni combat, gde ćete koristiti obične ili specijalne napade u specifičnoj kombinaciji kako biste iskoristili slabost protivnika. No nije sve tako prosto. Naime, prvo ćete imati priliku da se borite sa mnogo većim brojem protivnika istovremeno u odnosu na tipični potezni JRPG. Tu će vam pomoći AoE skillovi, ali važna je i orijentacija vaših običnih napada i magija. Na primer, ako su neprijatelji postavljeni u dijagonali, bitno je da pravilno usmerite vaš napad kako biste pogodili svakog protivnika. Ovo drastično menja taktički pristup jer će vaši potezi zavisti od toga gde se svaki lik nalazi u formaciji, koju grupu protivnika ćete zahvatiti sa kojom sposobnošću i u kom redosledu.

Čak je i uletanje u bitke veoma retro i podseća na prastare igre sa random encounterima. Dok se šetate kroz opasne zone u bilo kom momentu možete biti bačeni u borbu, nešto kao visoka trava u Pokemonima. U jednom momentu u priči





dobićete spravu koja "usisava" slabe protivnike. Kada se napuni, moći ćete da je iskoristite kako biste pobedili ogromnu grupu protivnika. Time izbegavate okršaj na svaka tri koraka.

Ipak, najzanimljiviji aspekt borbe su okršaji sa glavnim boss čudovištima. Svaki boss predstavlja neku vrstu zagonetke gde ćete morati da provalite kako da preživite njihove napade i da iskoristite njihove slabosti i okruženja kako biste ih savladali.

Ako vam se čini da vam je igra možda laka ili želite pravi brutalni test vaših JRPG sposobnosti, onda bi definitivno trebalo da prebacite igru na Hard mod. Ovo je hard mod u pravom smislu te reči, jer će vas kažnjavati čak

i za najsitnije greške. Najzanimljiviji aspekt vizuelne prezentacije je to da su sve lokacije, pa čak i one u kućama i zgradama, zapravo prelepe i izuzetno detaljne diorame. Iako su sami likovi i njihove animacije kompjuterski generisane, uopšte ne kvare celokupan utisak. Glasove likova možete



FANTASIAN UVODI ZANIMLJIVE NOVINE U JRPG ŽANR



podesiti na originalni japanski ili engleski jezik i gluma je u oba slučaja vrlo solidna. Muzika je odlična, ali je u bilo kom trenutku možete zameniti za neku od legendarnih numera iz Final Fantasy serijala.

Originalna verzija igre za Apple uređaje je bila neverovatno izazovna. Delom je to sanirano dodavanjem Normal mod težine jer je igra u svojoj osnovi jako teška. Primećuju se nedostaci i kod prelaza sa mobilne na konzolnu verziju, među kojima je već legendarni problem kamere i kretanja. U određenim situacijama može doći i do seckanja kod pojedinih animacija.

Bilo da ste nostalgični za neke stare Final Fantasy naslove ili želite da vidite na čemu radi jedan od originalnih kreatora JRPG žanra, FANTASIAN Neo Dimension definitivno morate isprobati. Možda ga ne bih preporučio novajlijama žanra, ali ako generalno volite izazovne igre, nećete biti razočarani.

SVAKI BOSS JE JEDINSTVEN I PREDSTAVLJA NEKU VRSTU ZAGONETKE



PLATFORME:
PC, PS4/5, Nintendo
Switch, Xbox Series
X/S

RAZVOJNI TIM:
Mistwalker
Corporation

CENA:
49,99€

IZDAVAČ:
Square Enix

OCENA

7,5

- ✓ Veoma izazovan sistem borbe
- ✓ Nove mehanike u žanru poteznih JRPG igara
- ✗ Mali fokus na priču
- ✗ Problemi u portu

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PlayStation 4

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 3 1200 / Intel Core i3-6100
GPU: AMD Radeon RX 560 / NVIDIA GeForce GTX 950
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB



BAJKE IZ GRIM DARK UNIVERZUMA



Autor: Stefan Mitov Radojičić

Kada vam neko spomene roguelike žanr verovatno ćete pomisliti na neku haotičnu ili makar brzu igru. Iako zahteva dobre reflekse, Ravenswatch je prilično specifičan jer se ističe kao roguelike sa dosta sporijim tempom, koji gejmplej ipak čini znatno smrtonosnijim. A kada na to dodamo da je predviđen za do 4 igrača, onda vam je jasno da smo nabasali na zaista zanimljivu igru.

Ravenswatch uzima poznate likove iz bajki i provlači ih kroz super grim dark filter. Samim tim dobijamo Crvenkapu koja je zapravo vukodlak, Frulaša koji

RAVENSWATCH JE ZNATNO SPORIJI OD PROSEČNIH ROGUELIKE IGARA

priziva i koristi pacove kao minione, Beovulfa koji ima ljubimca zmaja i mnogo toga drugog. Passtech Games je uložio dosta truda ne samo u vizuelnu prezentaciju, već i priče individualnih likova koje su prilično interesantne.

U svojoj osnovi, Ravenswatch je klasičan roguelike. Uzmeš lika, upadneš na nasumično generisanu mapu, biješ, biješ, biješ, skupljaš unapređenja i onda tučeš veoma izazovnog bossa. Međutim, za razliku od većine



RAVENSWATCH UZIMA POZNATE LIKOVE IZ BAJKI I PROVLAČI IH KROZ SUPER GRIM DARK FILTER



drugih sličnih igara koje su vrlo haotične i prepune neprijatelja, projektila i drugih efekata, ovaj naslov se fokusira na minimalizam ali zauzvrat znatno pojačava težinu. Ravenswatch je baš usporen u smislu borbe i samog kretanja po mapi, što može iznenaditi fanove roguelike igara. Taktički pristup je ključan, tako da je važno da pažljivo birate borbe i da ih okončate na najefikasniji način.

Na početku ćete imati pristup jednom od četiri karaktera, dok ćete ostale otključavati tokom igre. Kako budete igrali sa jednim od ovih likova, tako ćete skupljati i skill poene i potom svakog od njih ponaosob unapređivati. Likovi se razlikuju u svakom pogledu, od oružja i unapređenja do kretanja i specijalnih sposobnosti. Multiplejer je po tom pitanju dosta zanimljiv jer nagrađuje sinergiju različitih likova i kombinaciju njihovih sposobnosti, što čini svaku borbu znatno lakšom. Protivnike nikako ne smete potceniti, a o bossovima ni da ne pričamo.

Kada započnete nivo bićete bačeni na nasumično generisanu mapu na kojoj ćete imati četiri dana da što bolje unapredite lika, rešavajući sporedne zadatke. Sporedni zadaci su veoma zanimljivi i takođe su inspirisani bajkama, kao recimo sakupljanje cigala za



treće prase. Kada istekne ovaj period od četiri dana, bićete teleportovani kod bossa, bili vi spremni ili ne. Najveći adut igre je kooperativni mod za do četiri igrača. Ovo će biti i najbitniji mod pošto je veći deo igre balansirani baš za njega. Iako postoji opcija za dodatne živote, solo igranje je jako izazovno, a ponekad i skoro nemoguće.

Ravenswatch je prezentovan iz izometrijske perspektive, nešto nalik Diablo serijalu. Iako je smešten u mračni univerzum sličan prethodno pomenutoj igri, sama vizualna direkcija je mnogo prijatnija sa boljim miksom boja. Grafika je urađena u pomalo stripskom, pomalo cellshaded stilu gde imamo kontrast mračnih, sivih i bleđih boja sa šarenim glavnim likovima i pro-





tivnicima. Naravno nisu šareni do te mere da uništavaju imerziju, ali taman dovoljno da lepo iskaču i da možete videti šta se dešava na ekranu. Utisak upotpunjuje zvuk koji dodatno gradi na toj mračnoj i bajkovitoj atmosferi, od efekata sposobnosti, preko udaraca oružja i krika čudovišta, pa sve do epske muzike tokom svake borbe.

Najveći problem Ravenswatcha smo primetili pri samom izlasku igre, kada je multiplejer mod bio užasno nestabilan. Situacija je sada mnogo bolja, ali ima još prostora za unapređenja. Drugih problema i bagova nije bilo, osim jednog koji je meni najviše zasmetao - igra nažalost uopšte nije balansirana za solo igranje.

Igra je prvobitno bila u Early Access fazi tokom koje su razvijani svi osnovni sistemi i ubačeni svi glavni likovi. Ali razvojni tim nije stao jer je aktivno nastavio da radi na novim dodacima, herojima i protivnicima koji će izlaziti i tokom naredne godine. Ako ste ljubitelj roguelike igara i imate drugare koji takođe vole ovaj žanr, Ravenwatch će vam pružiti mnoštvo zabavnih co-op sesija. Ako ste solo igrač, igra postaje preteška i blago rečeno iritantna. Ravenswatch u tom slučaju slobodno možete zaobići.

IGRA NAŽALOST UOPŠTE NIJE BALANSIRANA ZA SOLO IGRANJE



PLATFORME:
PC, PS4/5, Xbox One,
Xbox Series X/S,
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Passtech Games

CENA: 24,99€

IZDAVAČ:
Nacon

OCENA

7,5

- ✓ Zanimljivi likovi
- ✓ Odličan gejملهj
- ✗ Igra je preteška za jednog igrača
- ✗ Nedostatak prave priče

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PlayStation 4

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-6700K / AMD Ryzen 5
1500X
GPU: GeForce GTX 970 / Radeon R9 Fury
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB

Lenovo LEGION



Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+

Gear up at [Lenovo.com/Legion](https://www.lenovo.com/legion)

Windows 11

Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter
technology
for all

Lenovo

Autor: Milan Janković



Delta Force, legendarna franšiza iz devedesetih, vraća se u modernom izdanju free-to-play igre. Novi naslov spaja nostalgične elemente sa savremenim trendovima, što ga čini jednim od boljih timskih tactical shootera današnjice, posebno ako uzmemo u obzir da je besplatan.

Delta Force igrače baca u masivan sukob sa bogatim arsenalom oružja i vojnih vozila poput tenkova i helikoptera. Lokacije iz igre će prepoznati svi dugogodišnji fanovi serijala pošto su bazirane na mapama iz starijih Delta Force naslova. Zahvaljujući Unreal Engine 5, imamo priliku da iskusimo stare mape u novom, modernom izdanju.

Delta Force nudi tri moda igre: Warfare, epsku 32v32 bitku, zatim Operations, izazovne extraction misije sa posebnim PvE Raid modom, i na kraju Black Hawk Down, rimejk kultne kampanja iz starijih naslova inspirisan istoimenim filmom iz 2001. godine. Black Hawk Down će postati dostupan u januaru.

Kada je igra besplatna, onda obično podrazumeva mikrotransakcije. Ni Delta Force nije izuzetak, ali ipak postoji jedna ključna razlika - developeri su istakli da igra ne poseduje nikakve pay-to-win elemente. Umesto toga, postoji posebna valuta koja se koristi samo za skinove i ostalu kozmetiku. E kad bi svi developeri razmišljali kao Team Jade!



RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ: TEAM JADE / TIMI STUDIO GROUP
GDE PREUZETI: https://store.steampowered.com/app/2507950/Delta_Force/

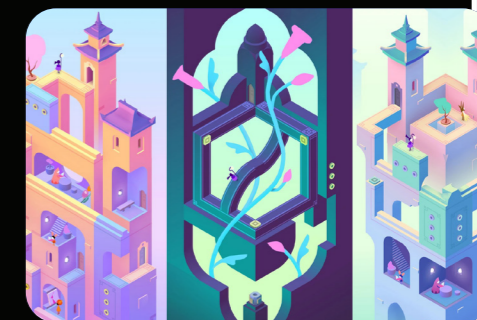


Monument Valley se vraća sa novim nastavkom koji zadržava sve elemente koji čine ovaj serijal jedinstvenim i nezaboravnim. Ako niste upoznati sa opusom Ustwo Games studija a volite lagane mozgalice sa opuštajućom atmosferom i daškom nadrealizma, ovaj serijal će vas garantovano oduševiti.

Kao i njegovi prethodnici, Monument Valley 3 je puzzle igra koja igrače vodi u fantastičan svet baziran na optičkim iluzijama, zbog čega svakoj zagonetki morate pristupiti na vrlo specifičan način. Glavna mehanika igre je bazirana na manipulaciji perspektive i geometrije mnogih "nemogućih objekata". Puzzle igre generalno umeju biti prilično izazovne, ali za razliku od njih, Monument Valley 3 pruža više casual, skoro meditativno iskustvo.

Ceo Monument Valley serijal je delo maštovitog uma, ali svaka igra poseduje određenu dozu realizma. U slučaju trojke, developeri žele da podignu svest igrača o opasnostima i značaju prevencije poplava. Shodno tome, igrači preuzimaju ulogu čovečuljka Noor, šegrtu čuvara svetionika koji istražuje svet u opasnosti od velike prirodne katastrofe.

Monument Valley 3 je relativno kratak, ali Ustwo Games već uveliko sprema dodatni sadržaj koji bi trebalo da izađe 2025. godine. Dostupan isključivo pretplatnicima Netflix, Monument Valley 3 ostaje veran tradiciji serijala koji nikoga neće ostaviti ravnodušnog.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Ustwo Games

CENA:
Netflix pretplata

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS (Netflix)

TEST UREDAJ:
Galaxy S23

OCENA DA



Aurras 3 Vision

Autor: Stevan Starović

BEŽIČNE BUBICE BEZ PREMCA

Bežične slušalice za telefon i druge uređaje su proteklih nekoliko godina postale de facto standard, naročito kod mlađih korisnika zbog činjenice da su pristupačne, kvalitetne i prosto praktične. Zato se korisnik suočava sa teškim pitanjem: da li da izdvoji značajno više novca za neki izvikani brend ili može dobiti vrlo bliske performanse i sa mnogo jeftinijim uređajima? Moyo Aurras 3 Vision su nam na test stigle sa ambicijom da pokažu da kvalitet i inovacija ne moraju doći po visokoj ceni.

Moyo Aurras 3 slušalice dolaze u karakterističnom šarenom, ali zaista bogatom pakovanju. Osim same kutijice za punjenje i slušalica, u prilogu dobijate i USB-C kabl, dodatne gumirane vrhove za slušalice (ukoliko vam odgovaraju manji ili veći od standardnih), ali i silikonsku futrolu za kutijicu, pa čak i traku za vezivanje oko članka i jedan karabinjer ukoliko želite da zakačite uređaj na kaiš, ranac ili nešto tako.

Veoma bogato pakovanje u kome ćete sigurno naći neke sitnice koje će vam značiti. Same slušalice su relativno standardnog oblika i tu nema šta specijalno da se doda, sličnih ima desetine na tržištu. Ono što se međutim značajno razlikuje jeste sama kutijica za punjenje slušalica koja na svom prednjem delu poseduje ekran - otud i naziv modela sa dodatkom Vision.

Ekran u boji se proteže preko cele površine dela ispod poklopca, i iako nije neke spektakularne rezolucije, više nego dobro služi svojoj osnovnoj nameni. Kada ga otključate pokretom na stranu slično kao kod telefona, dolazite do nekoliko ekrana koji mogu

KUTIJICA ZA PUNJENJE SLUŠALICA NA SVOM PREDNJEM DELU POSEDUJE EKRAN



biti i te kako korisni, a omogućavaju vam da manipulišete uređajem bez potrebe za mobilnim telefonom. Prvi ekran je naravno kontrola muzike koju trenutno slušate - možete menjati pesme, smanjivati i pojačavati jačinu zvuka i slično. Drugi ekrani su još zanimljiviji, pa recimo preko jednog možete određivati stepen ANC - active noise cancelling koje slušalice



primenjuju na buku iz okruženja i možete izabrati jedan od četiri moda zavisno od toga koliko zvukova želite da čujete iz spoljne sredine. Tu je i ekran kojim možete kontrolisati kameru telefona, opet zgodno ukoliko želite da slikate neki selfie a da telefon postavite dalje od vas. Konačno, meni ipak omiljeni ekran je Find My Earphone, gde možete kliknuti na levu ili desnu slušalicu koja će onda krenuti da emituje jak zvuk kako biste je lakše našli ukoliko ste je zagubili. S obzirom da ja stalno gubim slušalice ovo se pokazalo kao izuzetno korisno, pogotovu zato



U SLUČAJU DA STE IZGUBILI SLUŠALICE, FIND MY EARPHONE OPCIJA JE PRAVI SPAS

što slušalice i ne moraju biti konektovane na telefon u tom momentu. Preko ekrana možete vršiti i još dodatna podešavanja što je svakako korisno.

Čak i bez aktivnog poništavanja buke, Aurras 3 proizvode zvuk natprosečnog kvaliteta, a i mikrofoni za obavljanje telefonskih razgovora je i više nego zadovoljavajući. Slušalice su i IPX-5 vodootporne što znači da im u praksi neće smetati kiša ili znoj ako ih koristite dok vežbate, ali nemojte u njih uperivati mlaz vode pod pritiskom. Baterija traje oko četiri i po sata što je sasvim adekvatno, dok je vreme punjenja manje od dva sata.

Jedan od najvećih problema koje ljudi imaju sa bežičnim slušalicama je strah da se ne izgube jer su prosto male, ne znamo u koji smo ih džep stavili, gde zaboravili i slično, i baš zato dosta ljudi ne želi da kupi neki od izvikanih i skupih modela. Moyo Aurras 3 Vision u tom smislu predstavljaju idealan spoj vrlo visokog kvaliteta i dosta niske cene za tu klasu, pri čemu funkcija spoljnog ekrana na kutijici donosi zaista neke vrlo zgodne prednosti u odnosu na konkurenciju.



BATERIJA TRAJE OKO ČETIRI I PO SATA, DOK JE VREME PUNJENJA MANJE OD DVA SATA

ALU87A Midnight**Novus Pro**

DUO ZA OZBILJNE GEJMERE

U poslednje vreme smo svedoci prave poplave gejming periferija osrednjeg kvaliteta. Međutim ta poplava ponekad ume veoma prijatno da iznenadi i izbac pred nas i po neku "školjku iz dubina" u kojoj se zapravo krije pravi biser! Upravo to je slučaj i sa manje poznatim brendom DARK PROJECT iz kojeg nam je na test stigao kombo gejmerskih periferija – tastatura ALU87A Midnight i miš Novus Pro.



ALU87A Midnight

Krenućemo sa ALU87A tastaturom, koja dolazi u TKL formatu bez numeričkog dela, sa 87 tastera. Dimenzije tastature su 362 x 136 x 42 mm. U pakovanju pored tastature dolaze i USB type-C upleteni kabl, rezervne silikonske stope, alat za uklanjanje svičeva i keycapova kao i četiri rezervna sviča.

Prvo što pada u oči jeste čvrsto metalno kućište crne boje, dizajnirano tako da je zadnji deo blago uzvišen što tasterima obezbeđuje adekvatni ugao pri kucanju. Tome doprinose i dve fiksne stope na donjoj strani kućišta. U dnu kućišta smešten je sloj akustične absorber folije, zatim PCB tj. štampana ploča, iznad

nje je polikarbonatna ploča sa prorezima za svičeve, zatim još jedna akustična folija i na vrhu je metalna prednja maska. Sve ovo zajedno daje veoma čvrstu strukturu ovoj tastaturi i rezultuje težinom iste od čak 1.31kg.

Takođe, dizajneri iz Dark Project studija dodali su još jedan interesantan detalj – naime, pcb ploča "pliva" na sićušnim oprugama tj. stabilizatorima, što se može videti po blagom ugibanju tastera dok kucate po njima. Na ovaj način dodatno je umekšan osećaj pri kucanju i istovremeno je dodatno smanjen nivo buke koji se generiše a ukupan doživljaj je gotovo terapijski, mek i tup zvuk koji nastaje pri kucanju.

Još jedan veoma bitan faktor koji doprinosi ugođaju rada na tastaturi su i sami svičevi – u pitanju su mehanički linearni "g3ms Zircon Speed" svičevi koji su ručno pre-lubrikovani tj. "podmazani", što je pogodnost koju retko nude i daleko skuplji uređaji ovog tipa. Sve to dodatno podiže kompletan ugođaj, bez obzira da li ste programer ili gejmer ili neka treća grupa korisnika koja za računarom dnevno provodi mnogo vremena. G3ms Zircon Speed svičevi ostvaruju kontakt pod pritiskom od 55 grama, tačka aktivacije im je 1.5mm i isti su hot-swap, dakle možete ih ukloniti i zameniti istim ili drugačijim tipom mehaničkih svičeva



SVIČEVI ALU87A MIDNIGHT TASTATURE SU RUČNO "PODMAZANI", ŠTO JE POGODNOST KOJU RETKO NUDE I DALEKO SKUPLJI UREĐAJI OVOG TIPA

SVE FUNKCIJE TASTATURE MOŽETE DODATNO MENJATI I DEFINISATI KROZ PRAKTIČNI WEB SOFTVER



va (taktilni, clicky i sl).

Još jedan lep detalj je i pozadinsko RGB osvetljenje, koje isijava kroz karaktere gravirane na keycapovima i isti imaju veoma oštar prikaz te su lako čitljivi. Sami keycapovi su izrađeni u double-shot shine-through tehnici i imaju CSA profil. Sve funkcije tastature kao i makroe i pozadinsko osvetljenje možete dodatno menjati i definisati kroz praktični web drajver/softver linkovan na njihovom sajtu, što je dodatni plus jer kome treba još jedan bloatware app na kompu, zar ne?

Ukoliko nemate potrebu za numeričkim delom na tastaturi, Dark Project ALU87A MIDNIGHT je tastatura



koja u svojoj cenovnoj klasi od (trenutno) nekih 60 evra nema baš mnogo ozbiljnih konkurenata, ako uzmemo u obzir kvalitet izrade i osećaju u radu na istoj.



Novus Pro

A sada prebacujemo fokus na miš koji je stigao u istom ovom paketu! U pitanju je model sa oznakom Novus Pro i on je jedan od dva flagship modela iz ponude Dark Project-a. Ovo je miš namenjen za one sa srednjom ili velikom šakom, pre svega zbog njegovih dimenzija a iste su: 125mm dužina, 65mm širina i 39mm visina. Radi se dakle o velikom mišu simetrične konstrukcije školjke, sa bočnim tasterima sa leve strane i rekao bih da je isti pogodan za palm i fingertip "grip" tj. stil držanja šake na mišu. Po obliku školjke najviše podseća na novi Waizowl OGM Cloud ili na čuveni stari Steelseries Sensei miš. U kutiji pored uređaja dolaze kvalitetni USB type-C "braided" kabl dužine 1.8m, zatim 2 para rezervnih skejtova (PTFE i Glass), USB-C-female na USB-A-female adapter kao i 8K WiFi dongle risiver.

Spoljašnja tekstura presvučena je mat završnim slojem, kako miš ne bi proklizavao u ruci a konstrukcija školjke je takva da ista ne škripi niti se ugiba pod pritiskom. M1 i M2 tasteri su veliki i imaju blagi pad od "grbe" ka nosu miša. Ispod njih kriju se vrhunski Omron optički svičevi



- brzi, spamabilni, sa oštirim klikom i imuni na neželjeni double-click efekat. Skrol točkić je gumiran, sa sitnim podeocima, tih je i ima srednje tvrd klik.

Bočni M4 i M5 tasteri su veliki i dobro pozicionirani, sa mekim klikom za šta su zadušeni Huano black shell White dot svičevi koji se nalaze ispod njih. Sa donje

NOVUS PRO PO OBLIKU ŠKOLJKE NAJVIŠE PODSEĆA NA NOVI WAIZOWL OGM CLOUD ILI NA ČUVENI STARI STEELSERIES SENSEI MIŠ

ISPOD TASTERA MIŠA KRIJU SE VRHUNSKI OMRON OPTIČKI SVIČEVI, BRZI, SPAMABILNI I IMUNI NA DOUBLE-CLICK EFEKAT



strane na bazi miša vidimo da je senzor pozicioniran tačno na sredini – u “struku” miša, sa njegove leve strane nalazi se power dugme a sa desne je DPI loop taster. PTFE klizači tj. skejtovi miša spadaju u srednje brze, ali ukoliko volite brže kretanje miša po podlozi, tu su i rezervni zamenski “glass” tj. stakleni klizači koje možete lako sami montirati.

Srce sistema čini Nordic 52840 mikro-kontroler koji u sprezi sa Pixart 3395 optičkim senzorom i 8K polling rate bežičnom konekcijom obezbeđuje vrhunske performanse, munjevit odziv i konzistentan i precizan tracking u FPS igrama, što posebno dolazi do izražaja na

“competitive” gejming monitorima sa visokim refresh rate-om (240Hz – 500Hz). Naravno, ovakve performanse imaju i svoju cenu a to je veći stepen potrošnje baterije koja je u ovom mišu kapaciteta 300 mAh. Takva baterija će u 1K polling rate modu rada potrajati 7 do 10 dana svakodnevnog igranja, a to vreme će se proporcionalno smanjivati sa većim polling rate-om (2K/4K/8K), tako da će u 8K modu rada baterija izdržati tek dva dana dužih gejming sesija.

Ako uzmemo u obzir kvalitet svih komponenti u ovom uređaju, njegove performanse i kapacitet baterije, vidimo da je razvojni tim Dark Project-a bio na visini zadatka jer je sve to uspeo da spakuje u uređaj od svega 48 grama, što je u ovoj 2024. godini definitivno postao neki standard za nove velike gejming miševe. Jedini faktor koji sprečava autora ove recenzije da vam ovaj miš preporuči kao “prvi pik” jeste njegova trenutna cena od nekih 110 evra, što je malkice iznad cene njegovog (trenutno) glavnog konkurenta Waizowl Coud-a, ali sa druge strane ova cena je osetno niža od cene sličnih modela miševa mainstream brendova na tržištu.



RIP OUT

OUT NOW



**PURCHASE
ON STEAM**



Autor: Miloš Hetlerović



Logitech Yeti GX

Logitech Yeti Orb

MIKROFONI ZA PROFESIONALCE

Kako broj internet emisija, podkasta, strimova i drugih vrsta sadržaja na društvenim mrežama konstantno raste, još odavno se u tom domenu pojavilo pitanje kako da gledaoci, a često samo i slušaoci dobiju što bolji zvuk. I onda se negde 2009. godine pojavila kompanija Blue sa svojim Yeti mikrofonom koji je vrlo brzo postao de facto standard za sve one koji žele nešto da snimaju za YouTube ili druge kanale, a da pri tome ipak

ne žele da potroše baš previše novca za svoju opremu. Yeti je postao toliko popularan među strimerima, podkasterima i sličnim grupama da je privukao pažnju i jednog od najvećih proizvođača gejming PC opreme, pa je kompaniju Blue 2018. godine kupio Logitech, tačnije njihova G divizija. Plan Logitecha je da fokus brenda Blue zadrži na audio tehnologijama (koje mogu koristiti i u svojim slušalicama i slično), dok će svi mikrofoni nadalje ići pod brendom Yeti koji i jeste proizvod koji je širokim masama proslavio ove mikrofone.

Logitech Yeti GX

Opis krećemo od „ozbiljnijeg“ od ova dva modela, a u pitanju je Yeti GX. Iako izgleda malo drugačije

YETI GX JE DUHOVNI NASLEDNIK ORIGINALNOG BLUE YETI MIKROFONA



od originalnog Yeti mikrofona koji je imao tu retro notu, vrlo je jasno da se radi o vrlo sličnom uređaju. Postolje je vrlo stabilno sa teškom metalnom bazom koja upija okolne vibracije, na koju se mikrofonski praktično šrafi. Treba naglasiti da u paketu dobijate i poseban adapter, sa kojim mikrofonski ne morate koristiti sa postoljem već ga možete nakačiti na neko svoje ili recimo neku „ruku“ ukoliko radite podcast ili strim, tako da su opcije zaista fleksibilne. Sa donje strane se kači jedan USB-C kabl koji pored prenosa samog zvuka donosi i kompatibilnost sa Logitech G Lightsync opcijama pa lako možete uskladiti vaš striming setap i u RGB osvetljenju. Sa zadnje strane mikrofona se takođe nalazi i volume točkić kao i mute komanda, što su takođe opcije koje su nam poznate još sa originalnog Yeti modela. Ono što je interesantno u ovoj varijanti jeste da je sam mikrofonski „obučeni“ u sunderastu navlaku koja će zasigurno



GX NUDI IZUZETNO DOBRE PERFORMANSE ZA SVE OZBILJNE STRIMERE



pomoći ukoliko imate nekih šumova, a pored toga nudi i fizičku zaštitu osetljivoj elektronici unutra.

Zanimljivo je primetiti da Yeti GX mikrofonski poseduje ne samo Blue VO!CE softver koji uklanja šumove i dodaje na jasnoći zvuka, već je konfigurisan baš za strimere, pa onda automatski prigušuje šumove kao što su kliktanje tastature ili miša. Sve to bi trebalo da vam donese kvalitet zvuka blizak onome koji imaju profesionalni emiteri, kao na radio stanicama na primer. Naravno sve od RGB osvetljenja pa do najmanjih detalja zvuka kontrolišete preko Logitech G Hub softvera, tako da od vas zavisi kako ćete zvučati na strimu ili podcastu.



ORB JE ULAZNICA U SVET DOBRIH MIKROFONA KOJA SE LAKO PODEŠAVA I KORISTI

YETI ORB IMA ZAISTA INTERESANTAN DIZAJN

Logitech Yeti Orb

Za razliku od Yeti GX, Orb je model sa poprilično jasnim ciljem – da ponudi izuzetno dobar zvuk po nižoj ceni uz jednostavnije korišćenje. U tom smislu Orb već dolazi sa svojim plastičnim postoljem na vrhu koga se nalazi kugla, tj. orb, a koja je u stvari kondenzatorski mikrofon. Sa zadnje strane mikrofona je opet USB-C ulaz gde takođe postoji osvetljenje, ali je ono daleko svedenije nego kod GX modela – praktično je osvetljen samo logo.

Zanimljivo je primetiti i da se kugla za postolje kači na dve pozicije. Osnovna pozicija podrazumeva da je kugla pod nagibom od oko 45 stepeni, dakle na neki način je usmerena tamo gde neko govori. Druga pozicija podrazumeva da postolje prišrafite tačno po sredini kugle i onda je ona potpuno vodoravna, tako da može da hvata zvukove sa svih strana, što je jako zgodno rešenje ako imate više sagovornika koje snimate na isti mikrofon, na primer u nekoj vrsti podkasta. Sve u svemu, Orb je vrlo interesantno dizajnirano parče hardvera koje na prvi mah ni ne liči na mikrofon, što opet doprinosi nekom lepom utisku koji dalje prenosite na gledaoce.

Orb je takođe optimizovan za strimovanje i poseduje Blue VOICE tehnologiju. Opet je tu i Logitech G Hub softver gde možete podešavati gomile opcija, doduše nešto ipak manje nego na GX modelu.

Zaključak

Logitech na zaista pravi način nastavlja da gradi na nasleđu Blue modela sa svojim mikrofonom i dalje ga unapređuje. Yeti Orb predstavlja osnovni model mikrofona kao ulaznicu u svet ozbiljnog strimovanja i snimanja glasa, dok je Yeti GX već postavljen na tron, tamo gde su njegovi prethodnici stali nudeći odličan zvuk za sve koji žele da se bave strimovanjem za relativno povoljnu cenu uz vrlo inovativna tehnička rešenja.



TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL



DJURA

BEKI

LUKSI

POWERED BY

TRIK

ENIGMATIKA

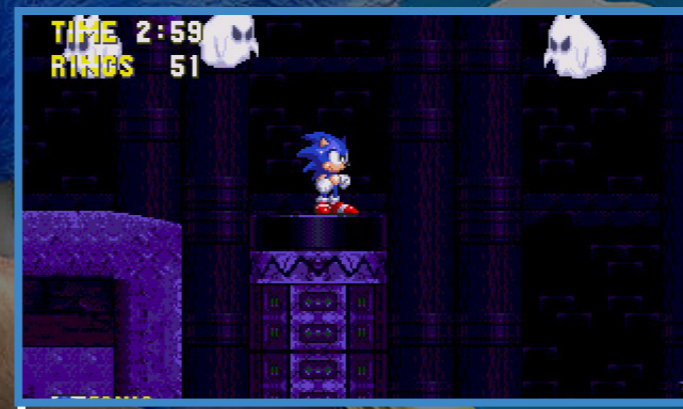
SONIC EDITION

Poslednje izdanje Play!Enigmatike za 2024. godinu smo posvetili jednom od najprepoznatljivijih likova iz sveta video igara - Seginoj maskoti Soniku. Interesatno je da je naše prethodno januarsko izdanje bilo posvećeno Mariju!

Pred vama je 10 slika koje prikazuju različite igre iz Sonic serijala (koji inače broji preko 100 naslova!), a na vama je da ih prepoznate i imenujete. U klasičnoj igri rebusa vas čeka sličan zadatak, s tim što ćete morati da pronađete imena likova.

Pošaljite nam vaše odgovore na redakcija@play-zine.com za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!



REBUSI



Rešenja iz prošlog broja možete pogledati [ovde](#).

play

z i n e

